게임파워 99년 9월호 별책부록

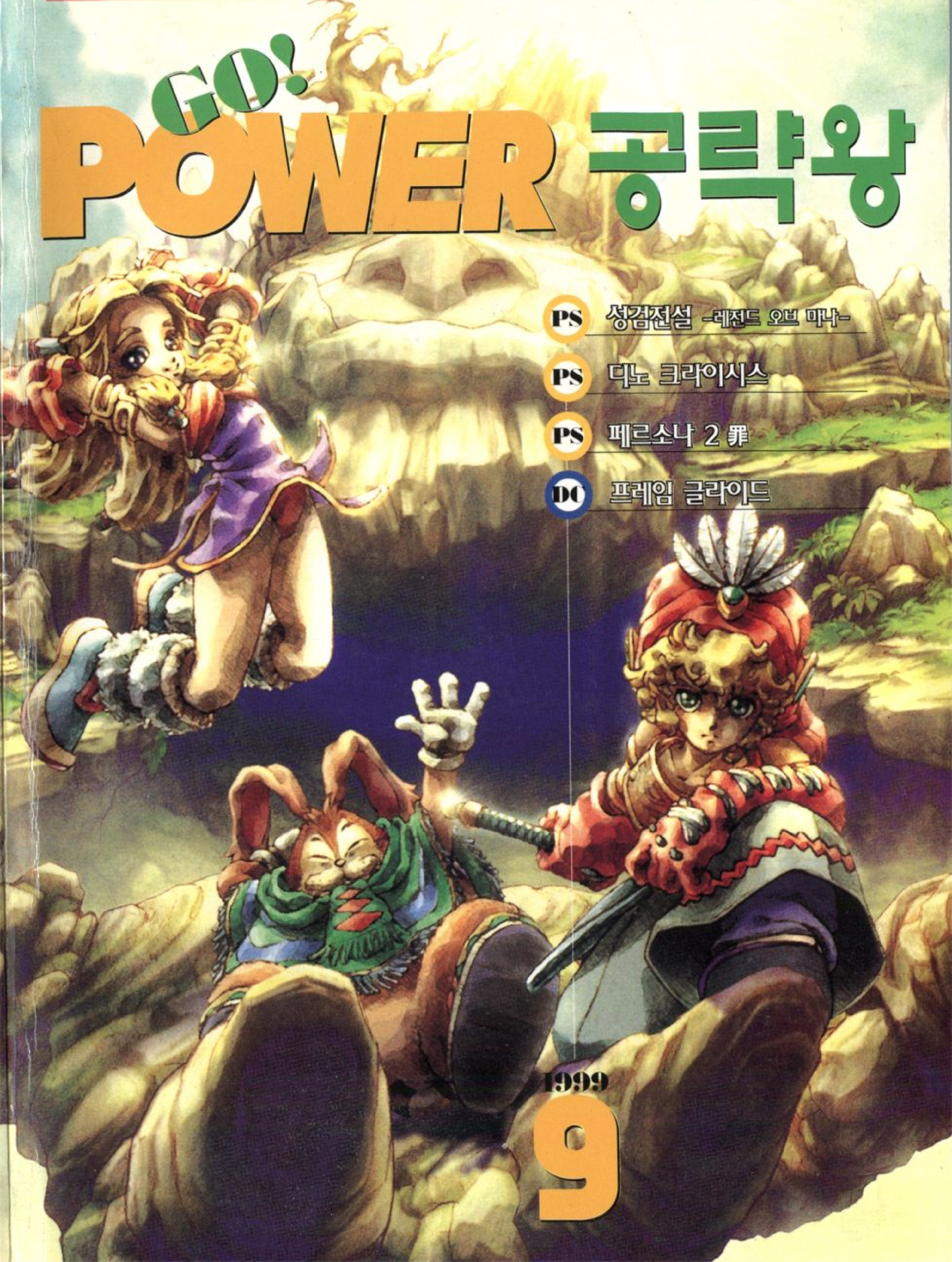
# GO! POWER 공략왕

PS 성검전설 -레전드 오브 마나-

PS 디노 크라이시스

PS 페르소나 2 罪

DC 프레임 글라이드



1999

9



GAME POWER

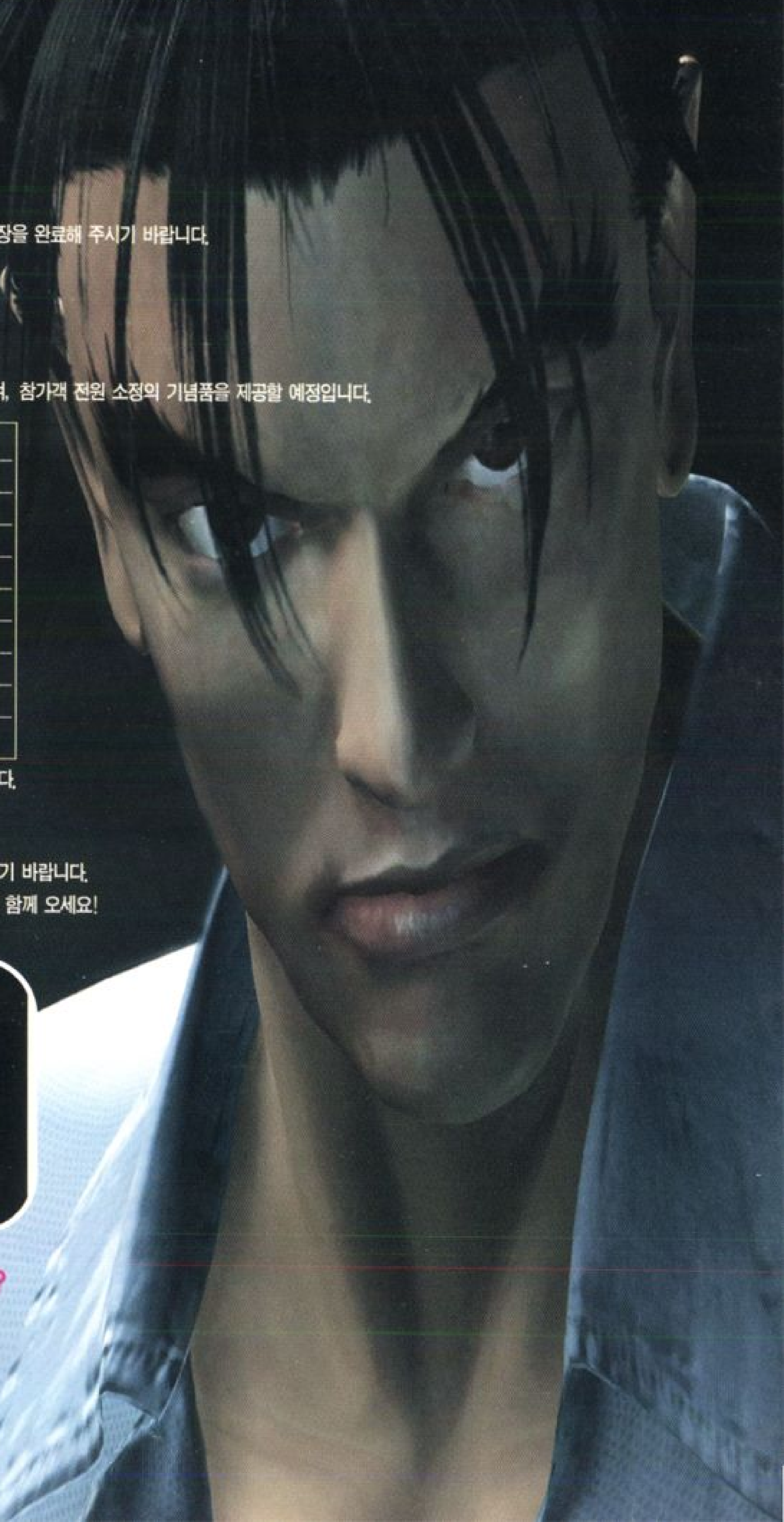
9월호 별책부록

게임파워 주최 / 남코 후원

# 「철권 태그 토너먼트」

## 세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 '「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전' 을 개최합니다.
남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음,
'「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 에 많은 성원 부탁드립니다.



■장 소 : 정동 이벤트홀

■일 시 : 1999년 8월 7일(토)

■시 간 : 10시부터 공식 행사가 시작될 예정이오니 오전 9시 30분까지 입장을 완료해 주시기 바랍니다.

■참가자격 :
철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■상 품
* 이외에도 경품 코너, 미니 이벤트 등을 통해 다량의 선물이 제공될 예정이며, 참가객 전원 소정의 기념품을 제공할 예정입니다.

| 등수 | 상품 |
|---|---|
| 1 | 미국대회 참가권 + RGB 직출 컷(개발스탭 사인 포함) |
| 2 | 게임파워 6개월 정기구독권+RGB 직출 컷+포스트 카드 |
| 3 | 남코 PS 소프트 2종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드 |
| 4 | 남코 PS 소프트 1종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드 |
| 5~8 | 남코 탁상시계 + RGB 직출 컷 |
| 9~16 | RGB 직출 컷 |
| 17~32 | 철권 1/6 저금통 |
| 33~64 | 철권 인형 |
| 65~256 | 철권 태그 포스트 카드 |

※ 상품내역은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

■기 타
- 게임파워에서는 점식식사를 제공하지 않으니 각자 도시락 등을 지참해 주시기 바랍니다.
- 이번 대회는 누구나 부담없이 참가하는 이벤트입니다. 부모님이나 친구들과 함께 오세요!

■정동 이벤트홀 오는 길:




**과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?**

■ 문의처 : 월간 게임파워 취재부
☎ 02)3142-6845

# Contents













聖剣伝説 LEGEND OF MANA

성검전설의 신기원!

# 성검전설

## LEGEND OF MANA

PlayStation

장르: 액션 RPG
제작사: 스퀘어
발매일: 7월 15일
발매가: 6,800엔

GB에서 시작한 성검전설 시리즈. 슈퍼패미컴에서 다인 플레이를 지원했던 성검전설 2와 수많은 주인공 캐릭터와 전직이라는 시스템으로 게임을 일신했던 성검전설 3을 거쳐 드디어 PS에도 성검전설이 등장하고야 말았다. 하지만 이것은 성검전설의 이름을 달기는 했지만 전혀 새로운 그래픽과 전혀 새로운 시스템으로 다시 한번 성검 세계를 뜯어고친 작품이다. 새로운 성검전설의 방대한 세계를 나아가는데 이 공략이 조금이다마 도움이 되었으면 한다.

# 레전드 오브 마나의 새로운 세계 '파 · 딜'



▲ 마나의 나무에 변화가…

이번 게임의 무대가 되는 세계는 마나의 여신이 창조해낸 '파 · 딜'이라는 대륙이다. 먼 옛날에 이 대륙에서는 커다란 전쟁이 있었다. 그 후로 오랜 시간 동안 인간은 전쟁의 기억을 잃고 세계는 마나의 여신의 은혜로운 힘으로 유지될 수 있었다. 옛날 이 세계에서는 여신이 「원하는 것」은 곧 현실이 되는 세계, 즉 「이미지」가 현실화되는 힘을 지니고 있었다. 그러나 평화가 너무 오랜 탓일까, 사람들은 「원하고, 이미지를 떠올리는 힘」을 어느샌가 잃어버리고 말았다. 그 때부터 세계는 변화했다. 즉 「그곳에 있어야 하는 것」이 인간들의 마음에서 사라지고 「그것」들은 아티팩트라고 하는 물건에 깃들여지게 되어버렸다. 사람들은 단순히 「살아가는」나날을 보내게 되었다. 세상을 이미지로 만들어 나가는 것은 오직 강한 의지와 순수한 마음을 지닌 사람뿐….



▲ 마음속에서 사라지면 세계도 따라서 사라지게 된다

# 성검전설의 시스템

어느 게임이나 그렇지만, 롤플레잉 게임을 위해서는 더욱 세밀히 파악해야할 필요가 있는 시스템에 대해서 알아보도록 하자. 물론 이 정도는 다 안다는 사람은 읽을 필요가 없는 부분이지만, 다른 게임들과는 전혀 다른 부분이 많은 만큼 알아두는 것이 도움이 될 것이다.

## 컨트롤러의 조작방법

화면 속에서 움직이는 나의 분신이 되는 캐릭터를 움직이고, 그 행동을 결정하며, 플레이어의 의지를 나타내게 되는 컨트롤러의 조작 방법을 알아보도록 하자. 다음 중 AF란 아티팩트를 말한다(랜드 메이크 설명을 참조할 것).

| | 필드 화면 | 맵 화면 | 메뉴 화면 | 전투 중 |
|---|---|---|---|---|
| 방향키 | 캐릭터의 이동 | 캐릭터, AF의 이동 | 항목간 커서 이동 | 캐릭터 이동 |
| ○버튼 | 조사, 대화 | 목적지, AF의 선택 | 항목 선택 | 스피드 공격 |
| ×버튼 | 달리기 | 결정 사항의 취소 | 취소 | 어빌리티 |
| △버튼 | 메뉴 열기 | 마나력 체크 | 사용 안함 | 파워 공격 |
| □버튼 | 사용 안함 | AF선택 메뉴로 | 사용 안함 | 어빌리티 |
| L1, 2, R1, 2 | (L1만)달리기 | AF의 선택 | 메뉴 항목 이동 | 필살기, 마법 |
| 스타트 | 메뉴 열기 | 사용 안함 | 사용 안함 | 포즈(몬스터 레벨 확인) |
| 셀렉트 | 사용 안함 | 헬프 커맨드 | 사용 안함 | 일시 정지 |

기본적인 조작 방법은 위에 소개한 것과 같다. 다른 게임들과는 크게 다르지 않은 조작 방법을 가지고 있으며, 아날로그 컨트롤러 대응 게임이므로 당연히 아날로그 모드로 전환 가능하고 아날로그 모드 사용시에는 아날로그 왼쪽 스틱이 방향키와 같은 역할을 한다. 다른 점이라면 손가락이 조금 편하다는 정도, 그리고 아날로그 모드 시에는 L3 버튼을 동그라미 버튼과 같은 용도로 사용할 수 있다. 이 기능을 이용해서 필드 화면만큼은 왼손 하나로 조작 가능하다(메뉴 화면을 열지 않는다는 가정 하에).

## 캐릭터의 선택과 작성 요령

### 이름 짓기







오프닝을 감상한 후 타이틀 화면에서 뉴게임을 선택하면 캐릭터 선택 화면이 나온다. 큼지막한 일러스트와 게임 중에 사용되는 캐릭터의 그래픽이 제공되는데 마음에 드는 쪽을 고르면 된다(그래봤자 둘밖에 없다). 남녀에 따른 차이는 거의 없으므로 순전히 취향에 맡겨도 된다. 캐릭터를 고르고 나면 다음은 이름을 짓게 되는데 기본 설정치는 YOU로 되어 있다. 이 이름이 마음에 든다면 스타트 버튼을 눌러 게임을 시작할 수 있지만(정말 마음에 든다면) 다른 이름을 입력하고자 할 경우 엑스 버튼을 눌러 이름을 지우고 다시 짓도록 하자. 이름은 일어 히라가나, 일어 가타카나, 한자, 영어 및 기

호 등 네 가지 종류의 문자를 사용할 수 있는데 화면 왼쪽의 항목을 선택하여 각 문자의 종류를 골라 이름을 적어 넣으면 된다. 만약 이름 짓기가 귀찮다면 위 부분에 있는 오토를 선택하면 미리 준비되어 있는 이름들을 보여 준다. 그 중에서 마음에 드는 이름을 선택하면 된다. 역시 여느 게임과 다를 바가 없다. 의외로 모르는 사람이 많아서 써두는데 한자로 이름을 적을 때는 우선 그 한자가 일어로 어떻게 발음이 나는 지 확인한 후(옥편을 참고하자), 그 일어문자를 고르면 해당하는 한자 열이 제시된다. 그 중에서 사용하고자 하는 한자를 선택하면 된다. 원하는 이름을 다 지어서 적었으면 스타트 버튼을 눌러 다음으로 넘어갈 수 있다.

## 무기 선택과 지도 선택






무기의 선택에 따라 초기부터 가지고 있는 필살기가 변화한다. 물론 필살기는 차차 배워나갈 수 있지만…. 초기장비의 무기를 선택하면 다음에는 게임의 무대가 되는 지도가 표시된다. 여기서 동그라미 버튼을 한번 누르면 프레임이 표시되고, 프레임을 이 지도의 원하는 부분에 맞추고 동그라미 버튼을 누르면 그 프레임 안의 맵을 선택하게 되는데, 선택한 맵은 이 게임의 월드 맵이 되므로 잘 보고 고르도록 하자. 원하는 지역의 맵까지 고르고 나면 드디어 본 게임을 시작할 수가 있다. 참고로 주인공 성별의 차이나 무기, 월드 맵의 선택은 게임의 큰 흐름에 영향을 주지 않으므로 자기 좋을 대로 선택하자.

## 랜드 메이크 시스템




성검전설 -레전드 오브 마나-(이하 성검전설)의 가장 특징적인 시스템이라면 바로 이 랜드 메이크 시스템이다. 랜드 메이크 시스템이란 말 그대로 텅텅 빈 월드 맵을 아티팩트라는 것을 사용해서 플레이어 마음대로 채워나가고 만들어 나가는 것이다. 아티팩트는 어떤 이벤트를 클리어해 나감에 따라 얻을 수 있고 모두 26개가 존재하며 아티팩트의 사용 순서나 사용 위치는 자유다. 물론 특정 아티팩트는 지형의 제약을 받기도 하지만 기본적으로 아티팩트들이 만들어 내는 랜드에 제약은 거의 없다. 게다가 얻은 아티팩트를 모두 사용하지 않아도 게임을 클리어할 수 있다.

## 마나 레벨이란?




그런데, 성검전설에서는 서브타이틀에서 나오듯 '마나'라는 개념이 상당히 중요하다. 월드 맵 화면을 보면 월드 맵 왼쪽 하단에 작은 정령들의 그림이 있고 거기에 3단계로 마나의 힘이 표시된다. 정령은 모두 8종류로 아티팩트에도 필드에도 마나의 힘, 즉 마나 레벨이 표시되어 있다. 이것은 역시 월드 맵 화면에서 △버튼과 방향키로 확인 할 수 있다. 이 마나 레벨은 아티팩트가 만들어 내는 랜드에 등장하는 몬스터, 사용마법의 위력에 영향을 미치므로 던전의 전투를 진행해 나가는 데 큰 영향을 끼친다. 일단 실례를 들며



살펴보도록 하자. 일단 월드 맵 화면에서 □버튼을 눌러 아티팩트 선택 메뉴로 가자. 가




지고 있는 아티팩트 중에서 원하는 아티팩트를 골라 ○버튼을 눌러 선택을 하면 월드 맵으로 들고 나올 수 있다. 이때, △버튼을 누르면 이미 깔려 있는 랜드의 마나 레벨을 알 수 있고 아티팩트를 필드 근처로 가져가 보면 그 아티팩트가 놓임으로 인해서 랜드와 그 아티팩트의 마나 레벨의 변화를 알 수가 있다. 마나 레벨의 변화를 고려하면서 월드 맵에 하얗게 보이는 지점에 아티팩트를 놓으면 화려한 연출(각 아티팩트마다 틀리다. 음…)과 함께 그 아티팩트에 잠들어 있는 랜드가 등장하고 그 랜드를 모험할 수 있게 되는 것이다.

## 꼭 체크하면서 해야만 하나?

물론 '난 복잡한 건 딱 질색이니 내 맘대로 놓겠다!' 라고 해도 할 수 없지만, 가끔 엉망진창의 마나 레벨 조합으로 인해 몬스터의 파워가 짜증나게 올라가고 플레이어 캐릭터의 마법은 제대로 나오지도 않아서 필드의 난이도가 환상적으로 올라가는 경우도 생길 수 있으니 조심하자. 참고로 아티팩트를 마이홈(최초로 얻게 되는 아티팩트이자 주인공의 본거지)에서 멀리 놓으면 멀리 놓을 수록 그 필드의 난이도도 올라가고 그 필드가 마을이라면 파는 아이템의 레벨도 올라간다.

**아티팩트 표(숫자는 그 속성의 레벨을 뜻한다).**

| 아티팩트이름 | 랜드 이름 | 빛 | 어둠 | 나무 | 금속 | 불 | 땅 | 바람 | 물 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 포스트 | 마이홈 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 장난감 마을 | 도미나 마을 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 바퀴 | 류온 가도 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 비취 달걀 | 메키브의 동굴 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 수왕의 메달 | 정글 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 돌 눈알 | 킬머 호수 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 화염 | 가토 마을 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 초롱꽃 램프 | 로아 마을 | 1 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 모래 장미 | 듀마 사막 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 수비술의 석판 | 민더스 유적 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 부서진 인형 | 쓰레기 산 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 병에 깃든 정령 | 울칸 광산 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 사랑의 브로치 | 루셰이메어 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 떨리는 은비녀 | 나락 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 산호의 촛대 | 마도라 해안 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 녹슨 닻 | 항구 폴포터 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  | 1 | 2 |
| 마도서 | 마법도시 지오 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 해적의 갈퀴 | 해적선 발드 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 월독의 거울 | 레이리스의 탑 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 녹지 않는 마음 | 피크 설원 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 황금의 씨앗 | 과수원 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 뼈의 칸테라. | 노룬 산맥 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 |
| 용의 뼈 | 뼈의 성 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 물방울 풀의 지팡이 | 하얀 숲 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 마나의 검 | 마나의 성역 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 옥석의 왕표 | 빛나는 도시 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |

## 마나 레벨과 마법

랜드 메이크에서 언급했듯이 마나 레벨은 이 게임에 많은 영향을 미친다. 필드에서의 몬스터의 레벨과 등장 빈도, 주인공의 마법의 위력과 사용여부, 그리고 주인공의 파라미터의 성장과 과수원에서의 과일 재배까지…. 신중한 결정이 요구된다(물론 책임은 모두 당신이 진다. 쿠쿠).



마나 레벨의 변화를 잘 알고 있으면 있는 만큼 게임을 풀어나가기가 한결 쉬워지는데, 마나 레벨에 영향을 주는 요소에는 아티팩트들의 위치의 조합과 요일, 그리고 월드 맵의 선천적인 마나 레벨이 있다. 아티팩트들의 위치 조합은 랜드메이크 시스템의 설명에서 다루었으므로 넘어가도록 하고 요일에 따른 변화를 알아보도록 하자. 이 게임에서 요일은 전부 6요일로 진행된다. 땅의 정령 놈의 토요일, 바람의 정령 진의 풍요일, 나무의 정령 드라이어드의 목요일, 물의 정령 운디네의 수요일, 불의 정령 사라만다의 화요일, 금속의 정령 오라의 금요일, 이렇게 6요일이 1주의 사이클로 진행되고, 각 요일에는 당연히 그 요일의 정령의 정령력이 올라가고 그 정령과 속성이 다른 정령의 힘이 감소한다. 즉 각 정령간의 상관 관계에 영향을 받게 된다. 정령간의 상관관계는 다음과 같다.

빛(윌 오 위스프)은 어둠(셰이드)을 없애고, 어둠(셰이드)은 빛(윌 오 위스프)을 없앤다.

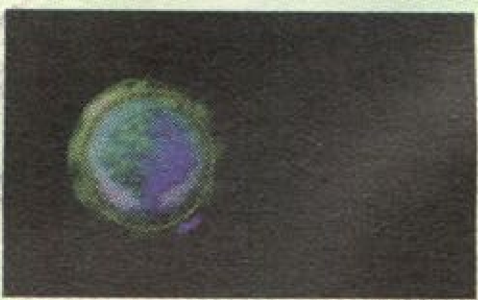
나무(드라이어드)는 금속(오라)을 없애고, 금속(오라)은 나무(드라이어드)를 없앤다.

불(사라만다)은 땅(놈), 땅(놈)은 바람(진), 바람(진)은 물(운디네), 물(운디네)은 불(사라만다)을 없앤다.

즉, 이 상관관계에 따라 마나 레벨이 요일과 아티팩트의 조합에 따라 변화한다는 것, 그리고, 이 마나 레벨에 따라 마법의 레벨이 변화한다는 것을 알아두면 되겠다. 필드에 들어가기 전에 마나 레벨을 체크하는 습관을 길러두자.

## 이동의 방법

성검전설에서는 월드 맵과 마을 맵, 필드 맵의 이동 방법에 차이가 있다. 일단은 월드 맵에서의 이동법을 알아두자. 이것은 굉장히 간단하다. 랜드 메이킹이 아닌 단순한 이동이라면, 우선 목적지를 방향키로 지정하여 ○버튼을 한번 누른다. 그러면 주인공 캐릭터가 그 목적지로 가는 최단 루트로 알아서 이동하는데, 만약 목적지가 현 위치에서 멀다면 필드를 하나 지날 때마다 하루를 소비



한다. 즉 지금이 토요일인데, 현 위치에서 3칸 떨어진 곳에 간다면 3일이 지나 수요일에 도착을 하게 된다는 말이다(마나 레벨이 변화한다).

요일은 월드 맵 화면의 우측 상단에 그림과 글씨로 표시되어 있다.

참고로 좌측상단의 나무 그림은 마나의 나무의 성장을 나타내는 것으로 처음에는 작은 싹이지만 여기저기 다니면서 이벤트를 거치고 게임이 진행되면 점점 성장하게 되고 다 성장하게 되면 어떤 이벤트가 발생하고 엔딩을 보는데 더욱 가까워지게 된다. 목적지에 도착하면 한 번 더 ○버튼을 눌러 가고자 하는 랜드에 들어가면 된다.

## 랜드에 들어간 후의 이동

들어간 랜드가 마을이냐 던전이냐에 따라 이동법이 틀리다. 마을 맵의 경우, 그야말로 지도가 한 장 펼쳐지는데, 지도에 나와 있는 길을 따라 이동할 수 있고 길 중간중간에 있는 빛나는 구슬 같은 포인트를 통해 마을로 들어 갈 수 있다. 마을은 다른 게임들과 마찬가지로 민가, 상점, 이벤트 등으로 구성되어 있고, 문이나 길 끝으로 다른 장소로 이







동할 수 있다. 마을에 따라 마을 맵 위에서 이벤트가 있을 수도 있고 마을 안에 던전이 있을 수도 있다.

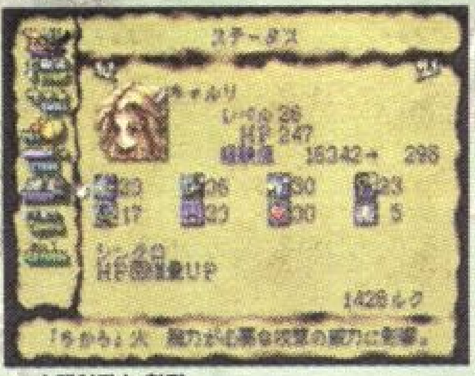
이 경우 맵 위의 포인트에서 던전으로 진행할 것인지, 아니면 다음 포인트로 이동할 것인지 물어보므로 목적에 따라 이동하자. 던전의 경우는 마을 맵과 다를 것이 없지만, 특정한 지점에서는 반드시 전투가 벌어진다는 것을 명심해 두자. 기본적인 등장 패턴은 정해져 있지만 마나 레벨에 따라 난이도가 변화한다는 것을 염두에 두자.

## 메뉴화면 보기

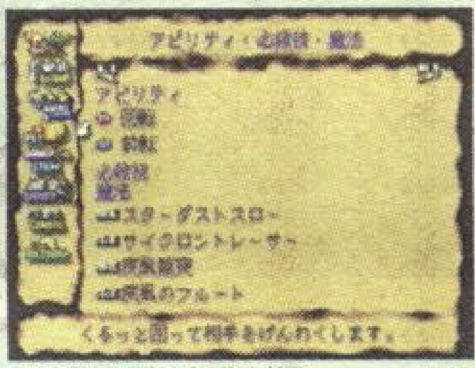
게임 중간에 설정을 바꾸고, 상태를 확인하고, 장비를 바꾸고, 아이템을 체크하고, 이벤트를 관리할 때 메뉴를 사용한다. 항목별로 차근차근 살펴보자.

### 스테이터스

스테이터스는 말 그대로 상태 화면이다. 처음 게임을 시작하면 주인공의 얼굴만이 표시되지만 차츰 게임을 진행해 나가다 보면 동료가 되는 NPC나 몬스터의 아이를 잡아서 키운 패트 몬스터, 테트리스를 통해 만든 고렘, 그리고 뒤에 설명할 다른 메모리 카드의 주인공까지 표시가 된다. 스테이터스 화


▲ 스테이터스 화면


▲ 장비 화면


▲ 어빌리티, 필살기, 마법 화면

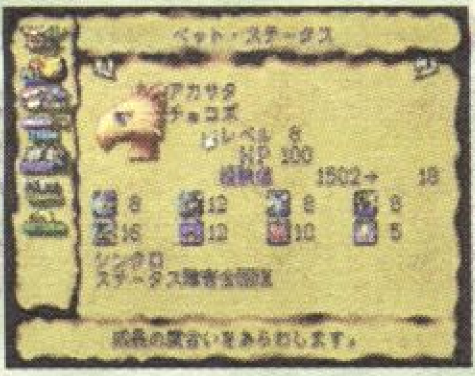
면에서 L, R버튼을 누르면 해당 캐릭터의 무기 스테이터스와 스킬 스테이터스 화면으로 넘어가게 된다.

### 주인공 캐릭터의 스테이터스 화면

우선 캐릭터 스테이터스 화면을 보면 캐릭터의 얼굴과 레벨, HP, 다음 레벨까지 남은 경험치와 현재의 경험치, 힘, 기술, 방어력, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 등의 능력치가 표시된다. 그런데, 이 능력치는 각각, 힘은 불, 기술은 바람, 방어는 땅, 마법은 물, 체력은 나무, 정신은 어둠, 매력은 빛, 운은 금속과 관련이 있다. 즉, 정령이나 마나 레벨의 영향을 받는다는 소리다. 어쨌든 여기서 무기 스테이터스 화면으로 넘어가자. 무기 스테이터스 화면은 장비하고 있는 무기와 그 공격력, 장비하고 있는 방어구와 그 방어력을 보여준다. 당연한 소리지만, 무기는 하나밖에 장비하지 못하고 공격에 관여한다. 무기에 따라 공격 가능 거리와 위력이 다르다. 방어구는 3개까지 장비할 수 있고, 개중에는 액세서리 역할을 하는 것들도 있다. 방어력은 때리기와 베기, 찌르기 그리고 마법의 4종류에 대한 방어력으로 구성되어 있다. 물론 각각의 방어력에 따라 각각의 공격에 대한 피해가 줄어들거나 변화한다. 여기서 L, R버튼을 한 번 더 누르면 스킬 스테이터스 화면으로 넘어간다.

스킬 스테이터스 화면은 □ 버튼과 엑스 버튼에 등록되어 있는 어빌리티들과 L1, L2, R1, R2 버튼에 등록되어 있는 필살기, 혹은 마법의 체크와 변경을 가능케 해 준다. 이 버튼들은 전투중에 사용하게 된다. 변경하고 싶은 버튼에 커서를 놓고 동그라미를 눌러 선택하면 변경 가능한, 다시 말해서 현재 터득하고 있는 필살기와 어빌리티를 보여주는데, 이 중에서 선택하고 싶은 필살기나 어빌리티를 선택하면 된다.

### 다른 동료들의 스테이터스 화면







NPC의 스테이터스 화면을 보는 방법은 주인공의 스테이터스 화면을 보는 것과 완전히 같다. 중간에 얻게 되는 패트 몬스터의 경우는 조금 틀린데, 이름과 레벨 사이에 그 종족이 들어가고 L, R 버튼을 눌러 나오는 스테이터스 화면이 조금 다르다. 우선 화면 상부에 마나 속성 레벨이 표시되고 중간쯤에 추가 속성, 아래쪽에 특수방어와 공격력, 4종류의 방어력이 표시된다.

고렘의 경우, 이름과 HP 다음에 공격무기, 고장률, 칼라, 로직보드의 사이즈가 표시된다. 그리고 패트 몬스터가 창이 하나 뿐인데 반해, 고렘은 로직이라는 창이 하나 더 추가되어 있다. 이것은 고렘의 이동방식의 인공지능을 결정하는 논리 프로그램으로써, 자세한 사항은 나중에 다시 설명하겠다.

### 아이템

성검전설은 다른 롤플레잉과는 달리 전투 중 입은 피해를 아이템이나 회복마법으로 회복할 수가 없다. 대신 전투중 입은 피해는 전투 종료와 동시에 회복된다. 물론 전투중에 마법으로 피해를 회복할 수는 있지만.

따라서 성검전설에서의 메뉴 화면에서의 아이템 항목은 입수한 아이템의 확인에 그 존재가치가 있다고 할 수 있다. 제일 위의 항목의 아이템은 말 그대로 무기, 방어구, 악기, 아티팩트를 제외한 아이템들을 보여준다. 회복 아이템이라는 것이 존재하지 않는 성검전설에서 이 아이템들의 의의는 무엇일까? 게임을 진행해 나가다 보면 알겠지만, 공방을 열게 되면 무기나 고렘, 방어구 등을 합성하는 것이 가능해진다. 또한 패트 몬스터들을 키우게 되면 그들에게 먹이를 주어야 하고, 과수원이 열리면 씨앗을 이용, 열매를 재배하는 것도 가능하다. 그렇다. 성검전설에서 순수 아이템들은 거의가 합성의 원료로 사용할 수 있고 그것이 먹을 수 있는 것이라면 몬스터들에게 먹이로 줄 수 있고 그것이 씨앗이라면 열매를 맺을 수도 있는 것이다. 공방과 몬스터 농장, 과수원에 대해서는 뒤에 더욱 자세하게 다루고 있으니 참조하자.

### 하위 메뉴

아이템의 하위 메뉴는 무기, 방어구, 악기, 아티팩트로 이루어져 있는데, 이 메뉴들은 다시 스테이터스 메뉴와 옵션 메뉴로 나뉘게 된다. 기본적으로 무기, 방어구, 악기 창은 각각의 리스트와 속성, 위력을 보여주고 여기서 세모 버튼을 누르게 되면 옵션 메뉴가 열리게 된다. 무기 창의 옵션 메뉴는 그 무기가 가지고 있는 시크릿 파워를 보여준다. 방어구 창의 옵션 메뉴는 그 방어구를 장비했을 때의 능력치 보너스와 특수 방어력, 속성 레벨을 보여준다. 악기 창의 옵션 메뉴는 그 악기가 가지고 있는 마법, 즉 전투중 그 악기를 사용했을 때 사용되는 마법을 보여주게 된다. 아이템의 하위 메뉴 중 아티팩트는 말 그대로 아티팩트의 리스트를 보여주는 것으로, 이 중 앞에 번개 마크가 붙은 것은 이미 사용한 아티팩트라는 뜻이다. 또한 입수하고 사용한 아티팩트들이 어떤 필드가 되었는지도 알 수 있다. 참고로 아이템 창에 붙어 있는 모든 번호는 「현재 순서 / 그 창의 현재 보유 량 / 그 창의 최대치」를 나타낸다.

### 다이어리

이름은 다이어리라고 되어 있지만 사실은 이벤트 리스트이다. 지금까지 클리어해 온 이벤트의 제목이 나열되어 있고 그 중 앞에 노란 동그라미가 있는 것은 클리어한 이벤트, 없는 것은 이벤트 클리어에 실패했거나 현재 진행중인 이벤트를 뜻한다. 별다른 의미가 부여되어 있지는 않은 항목.

### 컨피그

시스템 조절 항목이다. 벽지 색 바꾸기나 볼륨 조절 등의 기능은 없고 ,사운드의 모노럴 출력 / 스테레오 출력(기본은 스테레오)과 패드의 진동기능의 ON / OFF조절(기본은 OFF), 그리고 현재까지의 플레이 타임을 알 수가 있다. 한 가지 고마운 점은 진동기능이 아날로그, 듀얼쇼크 모두 대응된다는 점이다. 보조 창으로 키 컨피그 기능이 있는데, 필자 생각에는 기본 설정치가 가장 좋다고 본다(정 마음에 안들면 바꾸자).

### 리턴

왜 이런 항목이 준비되어 있는지는 모르겠지만 어쨌든 적어둔다. 선택하면 메뉴화면을 빠져 나온다(뭐냐…) 이것보다는 ×버튼을 연타하는 쪽이 나을 것이다. 사실은 아무 곳에서나 ×버튼을 한번 누르면 리턴으로 돌아온다.

## 아이템의 입수





위에서 대략 설명이 되어있기는 하지만 좀더 자세히 설명하기로 한다. 성검전설에서의 아이템의 입수 경로는 다른 게임과 크게 다르지 않다. 던전에 굴러다니는 보물상자를 얻거나 마을에 특정 이벤트를 해결하거나 전투에서 승리하거나 중에 하나이다. 이 중에서 전투에서 승리 했을 때가 조금 특이한데, 여타의 게임들과는 달리 성검전설에서는 전투 중간에 적이 죽자마자 경험치가 되는 크리스탈 조각과 입수금이 되는 동전, HP를 회복시켜 주는 캔디나 초콜릿이 나온다. 이것은 자신이 직접 주워야한다. 그리고 일정 확률(꽤 높다)로 떨어뜨리는 아이템도 주울 수 있다.. 그 종류는 장비품이나 악기를 만드는데 쓰이는 주원료 또는 부원료, 몬스터의 먹이로 쓰이는 고기나 열매, 그리고 그 즉시로 장비할 수 있는 무기나 방어구 등의 장비품이다. 이렇게 입수한 아이템들은 일단은 메뉴의 아이템에서 확인할 수 있지만 좀더 자세한 정보를 위해서는 마이홈의 서재나 패트 몬스터의 창고에 있는 도감을 참조하는 것이 좋다. 아이템의 종류에 대한 파악이 됐으면 용도에 맞게 사용하면 된다. 합성의 원료나 몬스터의 먹이로써의 효과, 열매와 씨앗에 대한 정보는 아래에 다시 다루고 있으니 참조하자. 악기의 원료가 되는 코인은 정령을 만나서 악기를 연주하는 이벤트를 거쳐야만 한다.



## 전투를 하자!



뭐니뭐니해도 롤플레잉의 꽃은 전투라고들 한다. 여기서는 성검전설에서의 전투에 대해 설명하도록 하겠다. 참고로 전투 중 일시정지를 걸면 적의 레벨과 이름을 알 수 있다.

### 화면 보는 법

주인공 파티가 던전을 진행하다 보면 길가에 돌아다니던 짐승이나 몬스터가 나타나며 곧바로 전투로 들어가게 된다. 별도의 전투 화면없이 바로 전투로 들어가게 되는데, 전투화면이 되면 화면 상단에 스테이터스 게이지가 생겨난다. 이 게이지는 생명력, 즉 HP를 나타내는 긴 게이지와 필살기나 마법을 사용할 수 있게 해주는 어택 게이지(스파제로 시리즈의 슈퍼콤보 게이지라고 생각하면 된다), 그 스테이터스의 캐릭터의 얼굴과 남은 HP의 %, 그리고 싱크로 에너지 젬으로 구성되어 있다. 싱크로란 주인공 파티의 동료들이 서로 가까운 거리에 있으면 발동되는 능력으로 어느 정도 가까운 거리에 들어오게 되면 이 싱크로 에너지 젬끼리 에너지로 연결되면서 해당 능력이 발휘되게 된다. 주인공의 경우 HP회복 속도가 빨라진다든지, 또는 모든 상태이상이 그 순간 치료된다든지 하는 도움이 되는 능력들이다. 그러나 거리가 벌어져 버리면 싱크로는 곧 해제되어 버린다. 스테이터스 게이지를 제외하면 그 외에는 일반 필드와 동일하다. 주인공 파티가 무기를 들고 있고, 조작법이 바뀐다는 점을 빼면.

### 캐릭터 들의 싱크로 능력표

**주인공, 고렘** : HP 회복률이 올라간다.

**니키타** : 전투 후 얻을 수 있는 돈이 2배가 된다.

**다나에** : 서 있을 때뿐만 아니라 걸어다닐 때도 HP가 회복된다.

**에스카데** : 보통 무기가 마법 무기가 된다. 속성 공격시 위력을 발휘.

**루리** : 적을 공격하지 않아도 어택 게이지가 찬다.

**진주 공주** : 스테이터스 이상을 전부 회복시킨다. 단, 전투 불능에는 효과가 없다.

**바드** : 정신의 능력치가 높아져 스테이터스 이상 공격의 저항이 올라간다.

**코로나** : 마법의 능력치가 높아져 마법 공격의 저항이 올라간다.

**패트 몬스터** : 몬스터마다 틀리다.

### 조작하기

기본적으로는 위에 있는 조작표에 의거한 조작으로 전투를 진행한다. ×버튼과 □ 버튼으로 사용할 수 있는 어빌리티(처음에는 대시와 점프로 되어있다)를 이용해서 적에게 접근 또는 이탈하고 동그라미 버튼으로 빠르지만 약한 공격, 세모 버튼으로 조금 느리지만 강한 공격으로 적을 공격한다. 그렇게 적을 공격하다가 어택 게이지가 모이면 그 때 필살기를 사용할 수 있게 된다. 어택 게이지는 한번 사용하면 제로로 돌아가게 되고 많이 모은다고 해서 여러번 사용할 수 있는 것도 아니니 모이면 모일 때마다 계속 사용해 주는 게 좋다. 필살기나 마법은 메뉴의 스테이터스 화면에서 버튼에 자유롭게 설정하고 변경할 수 있다. 처음에는 주인공의 체력도 낮고 무기의 위력도 약하므로 치고 빠지는 방식으로 싸워 나가자.

## 전투의 요령

### 기본적인 연속기

성검전설은 액션 롤플레잉이다. 누구나 예상할 수 있듯이 도감을 보면 너무나 많은 어빌리티와 필살기들, 그것이 암시하는 것은 전투의 다양성과 재미이다. 우선은 적을 공격하는 방법에 대해서 알아보자. 기본공격 방법이 빠른 공격과 강한 공격으로 나누어져 있다는 것은 곧 연속기를 만들 수 있다는 것을 의미한다. 일단 ○버튼을 마구 연타해 보면 알겠지만 그 나름대로 피니시가 있는 연속기가 나오는 것을 볼 수 있다. 무기에 따라 다르지만 3~5히트가 나오게 된다. 반면 △버튼을 눌러보면 알겠지만 공격회수는 단 1회뿐이다. 하지만 위력은 강하다. 그리고 이 강공격은 커맨드와의 조합으로 커맨드기를 낼 수도 있다. 단, 이 경우 무기 스테이터스에서 무기에 커맨드가 있는지를 확인해야 한다. 그렇다면 이런 것을 생각해 볼 수 있다. 약공격 1~2회와 강공격의 조합. 이것은 무기마다 틀리지만 해보면 곧 익힐 수 있다.

### 어빌리티와의 조합

이런 간단한 연속기 외에도 어빌리티와도 공격을 조합해 볼 수 있다. 점프를 한 뒤에 공격버튼을 눌러 나오는 점프 공격이나 어빌리티'회전'과 공격을 동시에 해서 나오는 전방향 공격기술 '회전 어택'이라던가 어빌리티 '전전(앞으로 구르기)' 중에 공격버튼으



로 나오는 '기습'등 어빌리티와 기본공격의 조합으로 얻을 수 있는 커맨드 공격을 약공격 뒤에 사용해 본다던가 하는 것도 도움이 될 것이다.

그리고 어빌리티와 공격만을 조합하는 것은 아니다. 어빌리티끼리도 조합이 된다. 예를 들어 '가드'와 '대시'의 조합으로 나오는 '가드 대시'라던가 '대시'와 '백대시'를 조합해서 얻을 수 있는 '일루젼'이라던가 얻을 수 있는 기술은 많다. 추천 콤보는 '약공격, 어빌리티+강공격 2회, 강공격'이지만, 이것저것 사용해 보자.

모든 어빌리티 정리

| 계열 | 이름 | 배우는 데 필요한 어빌리티 |
|---|---|---|
| 공격 | 그래플(グラップル) | 밀기, 가드 |
| | 서머솔트(サマーソルト) | 뒤굴러 뛰기, 뒤구르기 |
| 방어 | 가드(ガード) | 없음 |
| | 카운터 (カウンター) | 가드 |
| | 졸트(ジョルト) | 카운터 |
| 공격보조 | 밀기(プッシュ) | 없음 |
| | 슬라이딩(スライディング) | 대시, 앉기 |
| | 해머 스루(ハンマースルー) | 배면차기, 밀기 |
| | 배면차기(背面蹴り) | 그래플, 회전 |
| | 태클(タックル) | 밀기, 대시 |
| | 회전(回転) | 없음 |
| | 띄우기(うかし) | 앉기, 해머 스루 |
| 이동 | 백대시(バックダッシュ) | 없음 |
| | 뒤구르기(バク転) | 백대시, 점프 |
| | 일루젼(イリュージョン) | 대시, 백대시 |
| | 대시(ダッシュ) | 없음 |
| | 앞구르기(前転) | 대시, 점프 |
| | 가드대시(ガードダッシュ) | 가드, 대시 |
| 점프 | 하이 점프(ハイジャンプ) | 앉기, 점프 |
| | 문설트(ムーンサルト) | 하이 점프, 앞구르기 |
| | 점프(ジャンプ) | 없음 |
| | 이단 점프(二段ジャンプ) | 점프, 하이 점프 |
| | 뒤굴러뛰기(バク宙) | 하이 점프, 뒤구르기 |
| 기타 | 앉기(しゃがみ) | 없음 |
| | 어필(アピール) | 없음 |
| | 도발(挑発) | 백대시, 어필 |

공격에 있어서 기본 공격만이 능사는 아니다. 열심히 기본공격을 해서 어택 게이지를 모은뒤, 필살기를 사용하는 기쁨을 누리는 재미도 무척 솔솔하다. 또한 어택 게이지가 있을 때 필살기 버튼을 눌러 보면 그 순간부터 발동시 까지는 완전무적이 된다(사기다…). 이것을 이용해서 보스급 적들이 큰

데미지의 기술을 사용할 때, 필살기를 사용해 주면 적의 공격을 무시하고 이 쪽의 필살기만을 히트시킬 수도 있다.

### 커맨드 기술 표

무기를 가지고 있는 상태에서만 가능하다. 조작은 캐릭터가 오른쪽을 보고 있을 때를 기준으로 한다

- **커맨드 슬래스트**(コマンドスラスト) (→→+△) : **대시와 공격을 동시에 행한다. 활 계열무기는 사용불가.**
- **커맨드 어퍼**(コマンドアッパー) (→↓+△): **어퍼로 적을 크게 날려 버린다. 활 계열 무기는 사용불가.**
- **커맨드 점프**(コマンドジャンプ) (←→+△): **한 번 점프를 하고 적의 머리 위로 떨어지며 공격을 한다. 모든 무기로 가능.**
- **커맨드 더블**(コマンドダブル) (**슬래스트와 동일) : 빠르게 활을 두 번 쏜다. 활 전용의 기술.**
- **커맨드 샷**(コマンドショット) (**어퍼와 동일):적의 발 아래를 노려 쏜다. 25% 확률로 마비시킨다. 활 전용의 기술.**

### NPC와 동료




NPC라는 이름 그대로 그들은 Non Player Character이다. 즉, 그들은 조작이 불가능하다는 소리다. 그러나 조작할 수 있는 방법이 없는 것만은 아니다. 바로 2플레이어 컨트롤러를 이용하는 방법이다. 마찬가지 방법으로 고렘이나 패트 몬스터들도 조작이 가능하다. 물론 일반 이동시의 자유는 없지만. 하지만 고작해야 32비트의 깡통이 조작하는 캐릭터보다 인간이 조작할 때가 더 재미있고 즐거운 법. 친구나 가족들과 함께 즐겁게 전투를 해보는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

### 3인 파티로 하자!

플레이어는 파티를 최대 3명까지 구성할 수 있다. 주인공의 1P, NPC들이 맡아주는 2P, 그리고 패트 몬스터와 고렘이 맡아주는 3P(이 중에서 3P는 조작이 불가능한 영역이다). 이벤트가 한참 터질 때는 서브 캐릭터도 정신없이 들어왔다 나가고, 고렘이나 패트도 신기해서 데리고 다녀 보지만, 모든 것이 익숙해지면 자칫 새로운 서브 캐릭터나, 3P자리를 비워놓고 다니는 경우가 있다. 나중의 전투는 전부 플레이어가 파티를 준비해야 하므로 계획없이 혼자 다니다가 강한 적 캐릭터를 만나 낭패를 보는 경우가 생긴다(해보면 알겠지만 마지막 이벤트는 대표적인 경우다). 머릿수가 많은 것이 난이도를 떨어트리는데 기여한다는 사실을 잊지 말자(물론 게임이 너무 쉽다고 생각되면 일부러 혼자다녀도 되겠지만…).

### 다른 세계에서 온 방문자




성검전설은 메모리 카드에 있는 다른 데이터에서 주인공을 로드해, 서브 캐릭터로 사용하는 것이 가능하다. 방법은 두 번째로 얻게 되는 아티팩트인 도미나 마을의 상점가에 있는 빈집. 좀 더 자세히 설명하면 우선 현재 플레이어가 진행하는 주인공과 다른 주인공이 세이브 되어있는 데이터가 필요하다. 그 메모리카드의 데이터가 시작하고 3초만에 세이브한 데이터든지 클리어 데이터든 상관은 없다. 이 메모리카드를 꽂고 도미나 마을 상점가(도구점과 술집과 여관이 있는 부분)에 있는 잠겨있는 빈집의 문을 조사해 보면 갑자기 메모리 카드 로드 화면으로 바뀌면서 현재 플레이하고 있는 데이터 이외의 성검전설의 데이터를 로드하게 된다. 이렇게 하면 그 메모리 카드의 주인공을 NPC로 사용할 수 있게 된다. 처음 시작했는데 이미 게임을 클리어한 친구의 데이터를 로드해서 데리고 다닌다면 CPU의 조작이 아무리 멍청해도 도움이 될 것이다. 단, 마이홈으로 들어가게 되면 여느 서브 캐릭터와 마찬가지로 또 다른 주인공은 돌아가는데, 그 주인공을 로드한 메모리 카드에 그 동안의 성장을 세이브 하게 되므로 메모리 카드를 빼지 말자.

### 경험치는 어떻게 획득하는가?

그런데, 이렇게 되면 경험치가 문제가 된다고 할지도 모르겠다. 이 게임의 경험치와 돈을 얻는 방법은 위에서 설명했다시피 확률적으로 떨어뜨리는 경험치의 조각과 동전을 없어지기 전에 줍는 것이다. 그럼 돈은 몰라도 경험치를 주인공 외의 다른 파티가 먹어버리면 주인공의 레벨 업에 지장이 있을 수도 있다는 가정을 당연히 세울 수가 있는데…. 그렇지만 현실은 생각보다 덜 가혹해서 그 점에 대해서는 걱정할 필요가 없다. 기본적으로 2인 파티일 때에는 주인공이 얻은 총 경험치가 2로 나뉘는 것이 기본이므로 어차피 경험치는 나뉘어지는 것이다. 그리고 그 녀석들은 전투를 해보면 알겠지만 경험치를 먹는데 거의 관심이 없다. 오히려 먹이고 싶어서 짜증날 정도라 해야 할까?

### 마법의 사용



마법은 어택 게이지와 관계없이 몇 번이라도 쓸 수 있다는 것이 필살기와는 다른 매력이라 하겠다. 위에서 설명했다시피 마법의 위력은 마나 레벨과 상관이 있다. 주인공이 자주 사용하거나 현재 장비하고 있는 마법의 속성을 봐서 좋은 날을 잡아서 좋은 위치에 있는 던전으로 들어가는 것이 마법을 위해서 도움이 된다. 물론 마법을 믿지 않고 몸으로 때우는 사람이라면 할 수 없지만. 그럼 좀 더 직접적인 마법의 사용법에 대해 알아보도록 하자.

마법은 필살기와 같이 버튼에 등록시켜 사용 가능하다. 그리고 단지 국소적인 공격뿐인 필살기와는 달리 좀 더 넓은 범위에 사용된다는 것도 매력적이다. 게다가 마법 버튼을 누르고 있으면 바로 발동이 되는 것이 아니라 어택 게이지가 마법 게이지로 바뀌면서 누르고 있는 시간만큼 위력이 증가된다(게이지의 한도 만큼). 그러나 필살기와는 달리 발동되기 전까지의 무적시간이 없으므로 적과는 어느 정도 거리를 두고 사용하는 것이 안전하다.

### 마법을 얻는 방법은?

그런데 이렇게 좋은 마법을 얻기가 그렇게 쉽지 않다. 마법을 얻는 방법은 마법을 쓸 수 있는 악기를 상점에서 돈을 주고 사는 것과 중간에 열게 되는 작업실에서 스스로 직접 만드는 것의 2가지 방법이 있다. 마을을 어떻게 배치하는가에 따라 변화하기는 하지만 마이 홈에서 좀 더 먼 마을에서 파는 악기가 더 다양하고 좋은 것이 많다. 그러나 성검전설을 좀 더 해보면 알겠지만 정말 돈 벌기가 쉽지 않다. 더욱이 초중반에는 더욱 그렇다. 결국 마법을 만들 수 있는 공방을 빨리 열어서 돈 대신 많이 얻을 수 있는 아이템 주원료, 가끔 만날 수 있는 정령에게서 얻을 수 있는 코인을 이용해서 이런저런 악기를 스스로 만드는 수밖에…. 악기는 주원료 코인을 더해야 만들어지는데 조합수가 아주 다양하므로 표를 싣는 것은 무리가 있다. 마법이 결정되는 것에 가장 중요한 것은 속성과 마법 타입. 이 두 가지가 조합되어 마법의 이름이 결정되는 것이고, 그에 따라 악기도 결정된다(하지만 실제로 타입을 임의로 결정할 수는 없다). 마법의 타입에 대하여 알아보도록 하자.

- **도너츠(ドーナツ): 자신의 바로 주변은 공격 범위에 포함되지 않는 도너츠 모양의 범위가 공격범위가 된다.**
- **서클(サークル): 자신의 중심으로 형성되는 원이 공격범위가 된다.**
- **라인(ライン): 자신의 전후로 형성되는 줄이 공격범위가 된다.**
- **콘(コーン): 자신의 전방으로 점점 넓어지는 공간이 공격범위가 된다.**
- **컨트롤(コントロール): 자신이 공격범위를 방향키로 지정할 수 있다.**
- **랜덤(ランダム): 말 그대로 제 멋대로 공격이 행해진다.**

### 상태 이상

전투가 끝나면 완치가 되기에 별 의미가 없을 수도 있지만 당해보면 짜증나는 상태이상들. 다른 게임들은 가끔 한번 상태이상에 걸리면 죽을 수밖에 없는 게임들도 많지만 성검전설에서는 다행히 모든 상태이상이 일정시간이 지나면 회복이 된다. 심지어 전투불능까지도. 그럼 상태이상의 종류에 대해 알아보도록 하자.

- **기절:회전공격을 받으면 잠시 이 상태가 된다. 스파 시리즈의 '헤롱헤롱'**
- **미니멈:작아진다. 당연히 능력치 다운.**
- **암흑:눈 앞에 검은 안개가 생긴다. 명중률 다운.**
- **마비:말 그대로 마비된다. 기절과 비슷하지만 지속시간이 더 길다.**
- **혼란:얼핏 보면 아무렇지 않은 것 같지만 방향키의 입력이 반대가 된다.**
- **화상:불타오른다(음…)일정시간 지속적 데미지**
- **독:보라빛이 되면서 계속 데미지를 입는다.**
- **잠:그 자리에 누워 자버린다. 잠시 행동불능이 되지만 한대 맞으면 깬다.**
- **석화:돌이 되면서 행동불능에 데미지까지 입는다.**
- **냉동:눈사람으로 변신하며 꽤 긴 시간동안 데미지를 입는다.**
- **전투불능:말 그대로. 그러나 서서히 스테이터스 게이지가 차면서 100%가 되면 부활한다.**

## 게임 오버와 세이브, 그리고 기타.

### 게임 오버




당연히 성검전설에도 게임 오버가 존재한다. 하나는 무사히 라스트 보스를 격파하여 즐거이 엔딩을 감상하는 것과 전투 중에 전원 전투 불능이 되어 당하는 게임 오버. 그런데, 보통 전멸당하고 나면 이전에 세이브했던 곳에서부터 시작해야 하는 다른 롤플레잉과는 달리 성검전설은 전멸당하고 나면 컨티뉴를 할 것인지 아니면 타이틀 화면으로 돌아갈 것인지를 물어 온다. 컨티뉴를 선택하면 전멸직전에서부터 다시 시작한다. 즉, 항상 전투하는 부분이 정해져 있으므로 그 부분의 입구에서 다시 시작할 수 있다는 뜻이다. 어떤 보스에게 전멸당했다고 애꿎은 패드만 집어던지지 말고 어빌리티나 필살기를 바꾸어서 다시 도전해 보는 도전 정신을 기르자. 성검전설에서는 절대로 클리어할 수 없는 보스란 존재하지 않는다.

### 세이브



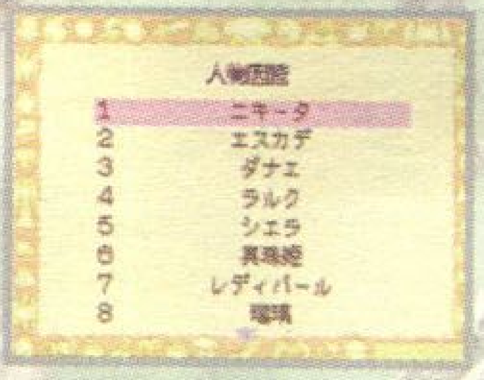

성검전설에서 세이브를 하는 방법은 세 가지가 있다. 하나는 마이 홈의 침대 앞에서, 또 하나는 마을의 여관 카운터에서, 그리고 던전에서 가끔 볼 수 있는 포포이(성검전설 2의 엔딩에서 세계의 구원과 함께 사라진 요정)동상. 세이브 메뉴를 보면 세이브와 2P 컨트롤의 설정 항목이 있다. 여기서 NPC의 2인용 설정 여부를 조절할 수 있다. 단, 다른 주인공의 세이브와 로드는 각각 마이 홈과 도미나 마을의 빈 집에서만 할 수 있다. 단숨에 타이틀 화면으로 빠져나갈 수 있는 퀵 리셋 기능도 있다. 방법은 L1, L2, R1, R2, 셀렉트, 스타트 버튼을 동시에 누르는 것이다.

### 기타

성검전설에서는 메모리 카드를 이용한 잔재미가 여러가지 존재한다. 위에서 설명한 또 다른 주인공도 그렇고 진행하다가 보면 나오는 배틀 아레나에서의 메모리 카드간 대전, 고렘 작성

후에 할 수 있는 메모리 카드간 무역(?)이 있다. 대전은 말 그대로 지금껏 키워둔 서로의 캐릭터들로 대전을 즐기는 것. 「아머드 코어」만큼의 심오함은 없지만 롤플레잉을 하면서 서로가 그동안 키우고 익혀둔 캐릭터들의 대전을 즐긴다는데 의의를 두자. 이름 또한 배틀 아레나가 아닌가? 무역(?)같은 경우는 고렘을 작성한 후에 가능한 것으로 일단 상점에서 판매하는 아이템으로는 안 된다. 공방에서 스스로 제작한 악기나 공, 방어구 즉 자작품이 필요하다. 자작품이 담겨 있는 데이터가 들어있는 메모리 카드를 꽂아두고 게임을 하다가 고렘을 만드는데 도움을 주는 폼포아지에게 가서 말을 걸면 데이터 로드 화면이 되면서 다른 데이터의 자작품을 구입할 수가 있다. 나중에 자작품이 들어 있던 메모리 카드를 로드해 보면 그 아이템이 없고 그 만큼의 돈이 들어와 있는 것을 확인할 수 있다.

도감




게임을 시작하고 나서 서재에 가보면 있는 기본적인 도감들 외에 도미나 마을의 무기점에서 얻을 수 있는 무기, 방어구, 아이템 도감, 식물 도감, 그리고 마이 홈의 주인공 방에 있는 사보텐 군이 성실히 쓰고 있는 사보텐 일기 등, 여러가지의 도감이 존재한다. 여기서 중요한 것은 도감들의 특성이다. 이게 사실 매니아들의 수집가적 기질을 자극하는 요소이기도 하지만 식물 도감이나 아이템, 악기나 무기, 어빌리티 등은 그 아이템의 용도나 조합법 등을 알 수가 있다. 물론 그 모든 것을 귀찮아한다면 할 수 없지만 성검전설의 재미와 의의는 랜드부터 마법까지 게임을 하는데 필요한 모든 것을 스스로의 손으로 만들어 가는 것이 아닌가 하는 사람들에게는 참으로 고마운 자료가 되는 것이다.

# 마이 홈의 심오한 세계!!

## 과수원에서의 과실 재배

마이 홈에서 과수원 이벤트를 마치고 나면 나타나는 거대한 나무 트렌트. 트렌트는 주인공이 씨앗을 주면 그 씨앗을 성장시켜 열매를 맺어 준다. 이 열매는 대략 4가지의 용도를 가진다. 첫째로 패트 몬스터의 먹이로 쓸 수가 있다. 열매의 종류는 모두 37종류이며 각기 몬스터의 능력치 상승과 성격의 변화에 영향을 준다. 그 영향의 정도는 다음과 같다.



| 열매 | 효과 |
|---|---|
| 크라운 가릭 | 힘 상승 · 오만 하락 |
| 고둥 순무 | 힘, 방어, 열혈, 오만 상승 · 마법 하락 |
| 스위트 모아이 | 방어, 마법, 운, 게으름 상승 · 기술 하락 |
| 하이힐 배 | 힘, 기술, 매력, 오만 상승 · 정신 하락 |
| 엘리펀트 망고 | 힘, 체력, 열혈, 오만 상승 |
| 고양이 살구 | 방어, 냉정 상승 |
| 주사위 딸기 | 힘, 열혈 상승 |
| 강아지 복숭아 | 힘, 기술, 친밀 상승 · 책략 하락 |
| 산타 사과 | 힘, 기술, 냉정, 우유부단 상승 |
| 고래 토마토 | 마법, 체력, 매력, 열혈 상승 · 방어 하락 |
| 별조개 당근 | 마법, 정신, 냉정, 우유부단 상승 · 기술 하락 |
| 슈즈 비파 | 기술, 매력, 책략, 게으름 상승 · 체력 하락 |
| 호박 봄 | 힘, 정신, 열혈, 오만, 책략, 게으름 상승 |
| 벌집 양파 | 기술, 체력, 정신, 우유부단 상승 · 힘 하락 |
| 문어 오렌지 | 방어, 체력, 책략, 게으름 상승 |
| 오징어 레몬 | 마법, 책략 상승 |
| 용수철 바나나 | 체력 상승 · 책략 하락 |
| 해바라기 옥수수 | 마법, 매력, 열혈 상승 · 우유부단 하락 |
| 피쉬 우르츠 | 기술, 마법, 매력 상승 · 체력, 책략 하락 |
| 로켓 파파야 | 마법, 매력, 냉정 상승 · 열혈 하락 |
| 아르마딜로 양배추 | 방어, 정신, 친밀, 고독 상승 · 매력 하락 |
| 돌고래 큐리 | 마법, 운, 친밀, 고독 상승 · 힘 하락 |
| 고슴도치 양상치 | 방어, 매력, 냉정 상승 · 열혈 하락 |
| 멧돼지 수박 | 힘, 기술, 정신, 고독 상승 · 매력 하락 |
| 다이아 월계수 | 힘, 운, 열혈 상승 · 우유부단 하락 |
| 하트 민트 | 매력 상승 · 게으름 하락 |
| 스페이드 바질 | 정신, 고독 상승 |
| 시계 파인 | 힘, 기술, 방어, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 상승 · 냉정, 게으름, 친밀 하락 |
| 골드 크로버 | 기술, 운, 친밀 상승 · 냉정 하락 |
| 코뿔소 메론 | 힘, 체력, 정신 상승 · 마법, 냉정 하락 |
| 백합 완두콩 | 기술, 체력, 냉정, 우유부단, 친밀, 고독 상승 · 마법 하락 |
| 비다맨 베리 | 정신, 친밀 상승 |
| 상어 가지 | 방어, 마법, 책략 상승 · 친밀 하락 |
| 가면 고구마 | 방어, 체력, 정신 상승 · 운, 친밀 하락 |
| 종 포도 | 체력, 정신, 게으름 상승 · 친밀 하락 |
| 독키리 매쉬 | 운 상승 |
| 작은 집 버섯 | 힘, 기술, 방어, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 상승 |

위의 표를 잘 보면 알 수 있듯이 각기 올라가고 내려가는 능력치의 차이가 각 열매마다 틀린데, 시계 파인이나 작은 집 버섯처럼 능력치를 많이 올려주면서 피해가 적은 것을 고르는 것이 좋다. 열매는 몬스터의 먹이도 되지만 몬스터의 새끼를 잡을 때 미끼로 쓰는 것도 가능하다는 것을 염두에 두자. 둘째로 무기나 방어구를 개조할 때 들어가는 부원료로 사용이 가능하다. 물론 부원료는 열매 말고도 많은 것이 있지만, 열매 중에서도 부원료로 사용이 가능한 것이 있다. 특히 작은 집 버섯은 개조용 부원료로써의 사용 가치도 높다. 셋째로는 고렘의 착색용 도료로 사용할 수 있다. 스테이터스 화면에서의 칼라는 이것을 말하는 것이다. 물론 모든 열매를 모두 사용하는 것은 아니고 가능한 열매와 불가능한 열매가 따로 있다. 어디까지나 컬러링이므로 가벼운 마음으로 컬러풀하게 꾸며보자(열매가 남는다면). 열매의 네번째 용도는 어쩌면 가장 중요하다고도 할 수 있는 판매용이다. 이것은 물론 본래의 용도와 조금 어긋나기는 하지만, 한번 재배를 시작하면 반드시 수확이 돌아온다. 게다가 수확할 때 트렌트에게 말을 걸어보면 씨앗을 몇가지 또 주는데 물론 이것도 다시 맡겨서 열매로 키우는 것이 가능하다. 이렇게 수확한 열매들이 모두다 사용된다고는 볼 수 없다. 원래 성검전설은 돈을 벌기가 쉽지 않은 게

임이므로 죄책감 가질 필요 없이 남아도는 열매들은 지체없이 상점 등에 갖다가 팔도록 하자. 의외로 짭짤한 수입이 된다.

### 얻고 싶은 열매를 좀더 많이 맺게 하려면?

열매를 맺게 하는 씨앗에는 8종류가 있고 각각 마나 속성이 부여되어 있다. 트렌트에게 말을 걸어보면 씨앗의 조합과 요일의 마나 레벨이 열매에 영향을 끼친다고 한다. 우선 씨앗의 종류에 대해 알아보자.

- **둥근 씨앗(まるい種): 청색, 운디네의 속성을 지닌다.**
- **타원형 씨앗(だえんの種): 황색, 오라의 속성을 지닌다.**
- **휘어진 씨앗(ひしゃげた種): 적색, 사라만다의 속성을 지닌다.**
- **큰 씨앗(おおきな種): 녹색, 드라이어드의 속성을 지닌다.**
- **작은 씨앗(ちいさな種): 갈색, 놈의 속성을 지닌다.**
- **가늘고 긴 씨앗(ほそながい種): 자색, 진의 속성을 지닌다.**
- **넓적한 씨앗(ひらたい種):백색, 윌 오 위스프의 속성을 지닌다.**
- **가시 돋친 씨앗(とげとげの種):???, 세이드의 속성을 지닌다.**

여기서 씨앗의 색은 곧 마나 속성의 색이기도 하고 열리는 열매의 색이기도 하다.

### 씨앗의 조합과 열매

기본적으로 같은 씨앗을 2개 조합하여 트랜트에게 맡기면 거의 틀림없이 같은 색의 열매를 맺는다. 예를 들어 둥근 씨앗 2개를 맡기면 보통 하트민트(청색)과 아르마딜로 양배추(청색), 스페이드 바질(청색) 등이 나오게 된다. 같은 방법으로 같은 종류의 씨앗을 맡기면 그와 같은 색의 열매를 맺는다고 보면 될 것이다. 그런데 플레이어가 얻고자 하는 열매를 열게 하는 씨앗이 없거나 전부 사용해 버렸다면 그땐 지금 가지고 있는 것만으로 어떻게 해 볼 수가 있다. 100%의 확률을 가지는 것은 아니지만 만약 플레이어가 지금 자색의 '비다맨 베리'가 필요하다고 하자. 그런데 지금 가지고 있는 것은 자색의 가늘고 긴 씨앗이 아닌, 청색의 둥근 씨앗과 적색의 휘어진 씨앗뿐이라고 하자. 그럼 그냥 둥근 씨앗과 휘어진 씨앗을 맡기자. 각각 하나씩. 그러면 청색 열매1개와 적색 열매 1개가 나오는 것이 아니라 그 두색의 조합으로 자색의 '상어 가지'나 '비다맨 베리', '백합 완두콩'이 나오게 된다(실험해 보자). 모든 색의 조합의 기본은 이렇게 서로 섞어 보는 것으로 알 수가 있게 되는데, 여기엔 변수가 있다. 일단은 색의 구분이 없는 가시 돋친 씨앗이 그것이다. 예측해 보면 당연히 검은색이고 세이드의 속성을 지녀야 할 씨앗임에도 불구하고 가시 돋친 씨앗끼리만 섞더라도 절대로 검은 열매인 '독키리 매쉬'나 '작은집 버섯'이 나오지 않는다(나올 때도 있다). 오히려 엉뚱한 여러 가지 색의 열매가 마구 열릴 것이다. 그러나 완전히 무작위로 나오는 것은 아니다. 그럼 어떻게 사용해야 하는 것인가? 트랜트의 조언중에 완전히 다 수확하지는 못하겠지만 4개까지 씨앗을 맡을 수는 있다는 대사가 있다. 일단 나름대로 검은색이 나올 듯한 색을 조합해 본 뒤에 그 색에 부족하다고 생각되는 씨앗 1개와 가시 돋친 씨앗을 1개 더 넣어 총 4개의 씨앗을 맡겨 보자. 수확되는 열매의 갯수는 조금 떨어지지만 완전히 엉망인 결과는 아닐 것이다. 물론 한번에 성공할 수는 없겠지만 세이브와 퀵 리셋을 반복하여 여러가지 조합을 시험해 보자. 실험 정신 없이는 좋은 결과를 얻을 수 없는 것이다. 그리고 한가지 더. 가능하면 드라이어드의 날을 잡아서 씨앗을 맡기도록 하자. 아직 완벽하다고는 말할 수 없지만 요일과 수확량은 관계가 있는 듯하다. 즉, 오라의 날은 피하라는 뜻이다. 나머지 4개의 요일은 그대로 색에 관여하는 것 같다. 노력 없이는 아무 것도 얻을 수 없는 게임이 이 성검전설이다. 부디 좋은 결과를 얻는 날을 바라며….



## 패트 몬스터의 육성

패트를 키울수 있는 시점은 초반 이벤트 2개 정도를 수행한 후이다. 도미나 마을 북서쪽으로가면 패트목장(ペット牧場)이란 이벤트가 발생하는데 그 이벤트를 클리어하고 나면 양과검사가 직접 패트를 육성하는 기본적인 설명을 해주고 이벤트가 종료되면 그 후부터 마이홈에서 언제든지 패트를 육성할 수 있게된다.

참고: 패트목장 이벤트에서 잡을 수 있는 알(ヒナ)의 종류는 랜덤이므로 잡히는 알이 다를 수도 있다. 예를 들어, 새의 알이 잡힌다면 초코보를 기를 수 있고 마수의 알이 잡힌다면 라비를 기를 수 있게 되는 것이다.

※ 이하 패트를 편의상 몬스터라고 표기하겠다.

### 메뉴설명

목장 안의 집에 들어가면 사육에 관계된 메뉴가 링 커맨드 형식으로 나타난다.



### 데리고 다닌다(つれていく)

말 그대로 자신이 키운 몬스터를 데리고 다닐 수 있는 메뉴

다만 몬스터가 알 상태라면 아직은 데리고 다닐 수 없다(당연한 건가).

### 먹이를 준다(エサをあげる)

몬스터에게 먹이를 줄 수 있는 메뉴

아이템중에 'エサ'라고 쓰여있는 걸 줄 수 있다. 과일이나 고기를 주는 순서는 따로 정해져있지 않기 때문에 아무렇게나 줘도 상관없지만 한번에 줄 수 있는 먹이는 3개까지가 한계이니 알아두자. 주는 먹이에 따라서 특수능력이 생기는 경우도 있다. 여러모로 실험해 보자.

※주의-여기서 중요한 점을 알아놓아야 할 게 있는데 바로 먹이를 3개까지 다 주고 나면 주었던 먹이를 몬스터가 다 먹기 전에는 먹이의 종류를 절대로 변경할 수가 없다. 그러므로 처음에 신중하게 선택해야 한다.

### 방목(放牧)

몬스터를 집안이 아니라 바깥에서 키우는 메뉴. 방목할 수 있는 몬스터의 숫자는 3마



리까지이고 방목중인 몬스터를 클릭하면 3가지의 메뉴창이 뜬다.

### 데리고 다닌다(つれていく)

방목중인 몬스터를 동료로 만들어 함께 나갈 수 있다.

### 집에 넣는다(小屋にいれる)

방목중인 몬스터를 다시 집안으로 돌려보낸다.

### 쓰다듬기(なでる)

방목중인 몬스터의 성격상태를 살펴본다.

예를 들어 '특별한 성격이 나타나지 않는다' 라는 말이 나오면 보통 상태이고 '열혈적이다' 라고 나타나면 기르고 있는 몬스터의 상태를 좋다는 것을 의미한다.

### 팔다(賣る)

기르고 있는 몬스터를 돈을 받고 판다.

이 메뉴를 선택하면 제니퍼라는 아줌마가 나와서 몬스터의 상태를 조목조목 살펴보고 가격을 말해주는데 선택문에서 위에 것이 '팔지 않는다' 이고 밑에 것이 '팔다' 이니 알아두자.

참고로 몬스터가 5마리가 다 찼을 경우에는 선택하기만 하면 선택문이 나오지 않고 그냥 팔아버리니 유의해야 한다.

### リング, りんぐ, ランド

포켓스테이션용 메뉴

### 도감

보통 도감과 완전 동일.

### 빠져나오기

말 그대로 모든 걸 취소하고 나오는 메뉴. 보통 X버튼을 누르면 취소가 되지만 링커맨드 만큼은 꼭 이 커맨드를 선택해야만 빠져 나올 수 있다.

## 참고 사항

1. 알이 부화하기 전까지는 아무런 행동 명령을 내릴 수 없다.
2. 몬스터를 잡는 것은 5마리까지이며 5마리가 채워진 상태에서 잡으면 반드시 1마리를 팔아야한다.
3. 몬스터 이름 변경은 스테이터스 화면에서 몬스터의 이름을 선택하면 가능하다.
4. 몬스터가 먹이를 다 먹게 하려면 시간이 흘러야 하는데, 시간을 보내는 방법은 보통 이벤트 1개 정도를 클리어한 후에 가



보는 것이 적당하다. 괜히 아티팩트 위를 돌아다니면서 시간을 보내려 하지 말자. 아티팩트 위의 이동은 속성요일만을 변화 시킬뿐 몬스터 육성에 필요한 시간은 그대로이다. 괜한 시간낭비 하지말기를 바란다.

## 몬스터잡기

'패트 목장' 이벤트를 클리어할 때와 같은 방식이며 반드시 알일 때만 잡을 수 있다.

알은 종류에 따라서 여러가지로 나뉘는데 보통 곤충, 마수, 드래곤, 불사, 물고기, 신비(不思議) 등으로 나뉜다.

알에 따라 나오는 몬스터의 실제 예는 다음과 같다.

a. 곤충의 알 - 빠끔 방울
b. 마수의 알 - 라비
c. 드래곤의 알 - 스카이 드래곤
d. 불사의 알 - 미이라
e. 물고기의 알 - 물고기 류 몬스터
f. 신비한 알 - 스파이 아이

## 잡자 좀!

이벤트 진행중에 알(ヒナ)이 발견되면 알을 유인할 먹이를 던지기 위해서 일시적으로 버튼이 한개 추가된다. 방법은 알이 돌아다니는 장소에서 ' ㅁ ' 버튼을 누르는 것 뿐이다. ㅁ버튼을 누름과 동시에 유인물로 던질 먹이의 리스트가 출력되며 한번 던졌던 먹이는 다시 회수가 가능하다.

1. 유인할 먹이를 놓아둔다.
2. 몬스터가 먹이를 먹을 때까지 기다린다.
3. 먹이를 먹고난 후에 잠이 들면 잡는다.

주의 : 몬스터가 먹이를 먹었다고 바로가서 잡으려고 하면 도망치기 십상이다. 몬스터의 머리위에 '하트' 마크가 떠 있다면 먹고있는 중이란 의미고 다 먹고난 후의 상태가 'zzz' 상태이다. 반드시 머리위에 'zzz' 마크가 떠오르면 가서 잡도록.

상당히 쉬운 방법이지만 먹이 놓기의 위치선정을 잘못하였다면 알이 아예 눈치채지 못한다. 또한 미끼를 놓는 것을 알에게 들켜버리면 알이 그 지점으로 잘 지나지 않는다. 이같은 불상사가 생기지 않도록 유의하기 바란다.

### 추천할 만한 몬스터 잡기 방법 2가지

# 첫번째 방법! 알이 구석으로 갔을 때 눈치채지 못하도록 재빨리 알이 다시 돌아올만한 지점에 먹이를 대량으로 놓아두는 것.

# 두번째 방법! 먹이를 한가운데에 어느정도 놓아두고 구석으로 가서 기다리는 것. 첫번째 방법은 맵이 커다란 곳에서 쓸만하고 두번째 방법은 조그만 맵이나 잘 보이지 않는 곳에서 사용하면 유용할 것이다. 먹이를 먹고도 잠들지 않는 녀석이 가끔씩 생기는데 이럴 때는 당황하지 말고 위의 방법을 똑같이 반복해주면 된다.

## 몬스터 육성 방법

몬스터의 육성방법은 크게 3가지로 나뉜다. '집안에서 기르기', '방목하여 기르기', '데리고 다니면서 기르기' 로 각가지의 방법마다 나름대로 성장의 특성이 있지만 그 특성중에서 전투에 밀접한 영향을 끼치는 성격에 대하여 설명하겠다.

## 집안에서 기르기

알에서 갓 부화하면 집안에 있게 되는데 이 상태로 계속 집안에서만 키우게 된다면 소극적성격의 몬스터가 될 가능성이 높다.

※ 집안에서만 기르면 몬스터가 소극적이 되어 전투시에 공격을 잘 하지 않으므로 전투보조를 원한다면 이 방법은 별로 추천하고 싶지 않다. 성장도 느리고 쓸모가 없으므로 몬스터를 길러서 감상하는 것에 만족하는 사람이라면 이 방법을 추천한다.

### 방목하여 기르기

몬스터를 목장안에 풀어놓고 육성하는 방법으로 집안에서 기르는것 보다 열혈적으로 될 가능성이 높다.

※ 가장 무난한 사육 방법이다. 성격도 커가면서 열혈적으로 바뀌어서 전투보조로 쓰기 알맞으며 먹이만 제대로 주어주면 기르는데는 아무런 문제가 없는 방법. 다만 데리고 다니면서 기르기보다 성장속도가 늦다는 것이 문제이다.

### 데리고 다니면서 기르기

말 그대로 몬스터를 동료로 만들어 데리고 다니면서 키우는 방법이다.

위의 2가지 방법과 틀린 점은 주인공과 똑같이 경험치 크리스탈을 획득해야 성장이 가능하며 이 방법도 방목과 마찬가지로 몬스터가 열혈적으로 될 가능성이 높다. 이 상태에서는 먹이를 주어도 아무런 효과가 없으므로 괜한 아이템 낭비를 하지 말도록 하자.

※ 이 방법은 초보자보다 어느 정도 플레이 경험이 있는 중급유저가 사용하면 효과적이다. 보통 키우는 몬스터들은 경험치 크리스탈을 잘 먹지 않기 때문에 성장시키기가 까다롭지만 몬스터들이 크리스탈을 획득하게 할 수만 있다면 순식간에 강력한 몬스터를 육성시킬 수 있다.

### 육성 가이드

처음 알(ヒナ)을 얻어도 어떻게 해야될지 막막한데 먼저 이벤트 한 개를 해결하고 와 보면 몬스터가 알에서 부화해 있을 것이다. 여기서 일단 깨어난 알의 육성 방법을 선택해야 하는데 위의 3가지 육성방식 중 자신에 맞는 것을 선택하도록 하자.

먹이의 경우 과일류와 고기류 2종류가 있지만 특별히 구분되는 것은 없고 먹이고 싶은 걸로 최대 3개까지 먹일 수 있다. 먹이는 먹이에 따라서 특수능력이 생길 수도 있지만, 능력치가 저하될 수도 있다. 참고로 무조건 비싼 먹이를 먹였다고 해서 강한 몬스터로 길러지는 게 아니고, 어느 정도의 조합이 필요하다.

처음 키우는 것이라면 방목을 추천하고 전투에 감을 잡았다고 생각되면 데리고 다니면서 키우기를 추천한다. 데리고 다니면서 키울 때 라비나 초코보 같은 경우에는 직접 공격밖에 못하기 때문에 상당히 기르기가 까다로우니 특별한 경우가 아니라면 방목해서 사육할 것을 추천한다. 방목했을 경우 보통 이벤트를 하나 해결했을 때 레벨이 1씩 올라가고 HP는 평균 8-10까지 상승하며, 공격력은 1-2정도 상승한다. 이 수치는 플레이어가 주는 먹이와 몬스터의 성격에 따라서 조금씩 변화한다.

초반에는 플레이어가 아직 미숙한 몬스터들을 많이 보조해 주어야 하는 만큼 실력 있는 플레이어가 아니라면 초반에는 적 몬스터에게 꽤 많이 동료몬스터가 죽어버릴 테니, 이 점 또한 주의해야 한다. 하지만 데리고 다니던 몬스터는 그 전투에서 사망해도 시간이 지나거나 전투가 끝나면 다시 부활하니 크게 걱정할 필요는 없다.

또 한가지 알아둬야 할점이 있는데 바로 플레이어와의 상성이다.

플레이어가 원거리 공격을 위주로 하는데 기르는 몬스터가 근접 타입이라면 밸런스가 맞지 않을 수가 있다. 따라서 어느 정도 성격적으로 상성을 맞추는 게 중요하다. 또한 특수능력이 있는 몬스터의 경우에는 동료를 데리고 다니는 것과 마찬가지로 주인공과 싱크로되어 특수능력이 발동되기도 하므로 그

## 고렘 메이커 자격 시험

### 1. 고렘에 필요한 재료

Q. 고렘을 움직이게 하는데 만들어야 할 것들은 무엇인가요?

A. 바디와 로직 블록

*고렘은 육체적 성능을 결정하는 바디와 공격기를 결정하는 로직 블록이 갖추어져서 필요한 기능을 수행한다.*

### 2. 바디의 재료

Q. 바디를 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기와 방어구를 적어도 한 개씩

*바디는 무기 최대 1개, 방어구 최대 3개를 재료로 작성한다. 능력치나 속성레벨 같은 기본 파라메터를 결정해서 생명구에 새기고 무기, 방어구를 형성한다. 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능이 바디의 성능에 반영된다.*

### 3. 블록의 재료

Q. 로직 블록을 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기, 방어구, 악기를 2개

*로직 블록은 무기, 방어구, 악기 중 2개를 조합해 만든다. 로직 블록은 고렘의 행동을 결정하는 중요한 파트이다. 블록마다 한가지의 패턴이 정해지며 조합에 따라 행동패턴이 설정된다.*

### 4. 로직 보드

Q. 로직 보드의 칸은 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료에 쓰인 방어구의 수

*로직 보드에 블록을 입력해 고렘의 행동을 설정한다. 많은 블록을 끼우면 끼울수록 행동패턴은 다양해지고 좋은 보드를 형성할 수 있다.*

### 5. 고렘의 행동

Q. 로직 블록의 종류는 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료로 쓰인 무기, 방어구, 악기의 조합에 의해

*고렘의 행동은 로직 블록에 의해 기정된다. 로직 블록을 다양하게 세팅한다면 더 많은 행동을 하게 할 수 있을 것이다.*

### 6. 로직 블록

Q. 로직 블록의 형태는 무엇에 의해 결정되나?

A. 재료로 쓰인 무기, 방어구, 악기의 주원료의 조합

*로직 블록은 11가지의 형태가 가능하다. 이는 주원료의 조합에 따라 결정되게 된다. 또한 블록에 사용된 재료의 성능에 따라 행동의 위력이 결정된다.*

### 7. 공격타입

Q. 고렘의 공격 타입은 무엇이 결정하나요?

A. 재료로 쓰인 무기의 종류

*고렘에는 공격 타입이 있다. 녹색의 블록은 공격타입과 합치가 되어야 세팅이 가능한 블록들이다. 녹색의 블록을 만들때에는 고렘에 세팅된 것들이 무엇인지 주의를 해야한다.*

### 8. 공격력과 방어력

Q. 바디의 공격력과 방어력은 무엇으로 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능

*바디의 성능은 대부분 재료로 쓰인 무기와 방어구의 성능에 의해 결정된다. HP, 공격력, 방어력, 속성 레벨등이 이에 속하며 로직 보드의 크기나 고장률은 제외된다.*

### 9. 고장률

Q. 고장률은 무엇에 의해 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 방어구의 수

*고장률은 고렘의 기술등의 발동이 실패할 확률이다. 블록을 세팅할 때 표시되는 황색의 화살표는 그 블록의 행동을 하고 난 후에 아래의 블록에 자동적으로 이어 수행된다는 것을 나타낸다. 발동에 실패하면 이어지는 명령은 끝나게 된다.*

### 10. 행동결정수단

Q. 고렘은 어떻게 행동결정을 하나요?

A. 적과의 거리, 그리고 어택 게이지, 로직 블록을 참조해 결정합니다.

*고렘의 행동을 결정하는 것은 세팅된 로직 블록이지만 다수의 로직 블록이 있을 경우는 적과의 거리, 그리고 전투시 나타나는 어택 게이지를 참조해서 결정한다.*

관계를 잘 알아두는 것이 중요하다. 그러나 싱크로가 된다고 무조건 좋은 것은 아닐 수도 있으니 알아두자. 예를 들어, 오우거 박스같은 경우에는 플레이어와 싱크로하면 적 몬스터를 모두 아이템으로 만들어 버리니 경험치 획득을 위한다면 피해야할 것이다.

추천할만한 알은 '드래곤의 알'이다. 드래곤의 알은 설원에서 잡을 수 있으며 키워보면 초반에는 물론 후반부에서도 엄청난 위력을 보여준다. 만약 팔아야 할 경우에도 조금만 키워놓으면 대략 5000루크가 넘는 비싼 가격에 팔 수 있다.

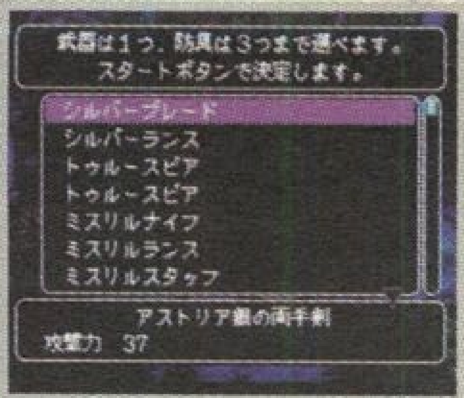
## 무기와 방어구의 제작

게임 중반에 나오는 무기작성 이벤트를 클리어하면 그 이후로 무기의 제작이 가능하다. 무기의 제작은 원료를 무기로 바꾸거나, 소지한 무기를 더 강화시키는 방식의 두 종류이다(방어구도 마찬가지). 그러나 무기의 조합과 강화는 그 경우의 수가 너무도 많기 때문에 일일이 게재하는 데에는 무리가 있다. 지면과 수치관계상 공략후편에 일부의 무기와 방어구 표만을 게재하는 것에 그치는 것을 양해해 주기 바란다.

## 고렘을 만들자!

고렘은 이벤트 '본보야지의 연구소'(ボンボセジの研究所)를 클리어한 뒤 작업실에 가서 이벤트 '고렘 작성'(ゴーレム作成)을 클리어한 후 제작이 가능하다. 고렘 작성의 대강은 본보야지가 전해주는 도감에 설명이 되어 있다.

이벤트에 등장하는 퀴즈들은 전부 여기에서 출제되기 때문에 이 내용만 기억하고 있다면 별 어려움 없이 패스할 수 있을 것이다. 사실 여기 있는 내용만으로도 고렘을 만드는 데에는 지장이 없지만 좀더 자세한 설명을 필요로 하는 유저들을 위하여 고렘 제작을 차근차근 살펴보도록 하자.




## 우선은 바디 제작부터

바디 제작시에 필요한 것은 앞에도 있지만 무기 1개, 그리고 방어구 1개 이상이다. 물론 방어구를 한 개나 두 개를 쓰겠다면 굳이 말리지는 않겠지만 '도미나 마을'의 상점에서 브론즈시리즈 중에 비교적 저렴한 것을 하나씩 사서 3개를 채우는 것을 권하고 싶다. 그래야만 방어력도 올라가고 고장률도 낮추면서 로직보드도 넓힐 수 있기 때문이다. '내 고렘은 장식용이다' 혹은 '고철이 어떤 건지 궁금해서…' 만드는 사람은 좋을 대로 하시길….




## 공격 타입을 고려하자!

역시 앞에 있지만 고렘에게는 나름의 공격 타입이 있다. 이것은 의외로 아주 중요한 사항으로, 멋모르고 막 만들어 놓은 로직 블록이 나중에 하나도 맞지 않는 황당한 경우를 당할지도 모른다. 그러므로 바디의 공격 타입을 꼭 생각하도록 하자. 공격 타입은 아래의 표를 참조하자.

무기에 따른 공격 타입

| | |
|---|---|
| 무기 | 단검 |
| 한손검 | 도끼 |
| 양손검 | 배틀액스 |
| 해머 | 창 |
| 로드 | 글러브 |
| 쌍절곤 | 활 |
| 공격타입 | 스피어 |
| 길로틴 | 길로틴 |
| 체인소드 | 체인소드 |
| 해머 | 스피어 |
| 스피어 | 펀치 |
| 해머 | 샷건 |

공격 타입을 정했다면 당연히 그 무기를 바디의 재료로 선택해야 한다. 만약 블록을 먼저 만들었다면 어떤 블록이 있는지 꼭 살펴본 후에 만들도록 하자. 블록에 관한 설명은 뒤에 자세히 하도록 하겠다. 앞서가는 게이머도 좋지만 살펴가는 게이머가 훨씬 안전하다.

## 기본 능력치를 계산해 보자

기본 능력이 낮으면 고렘은 고철에 불과한 존재이다. 블록이 아무리 좋아도 쓰기도 전에 망가져 버리는 고렘도 허다하다.

우선적으로 고렘의 능력치는 바디에 쓰인 재료에 달려있다. 도미나의 브론즈 시리즈로 있는 시간, 없는 시간 다 투자해서 고렘을 만들었을 경우에는 색을 예쁘게 칠해서 작업실을 꾸미는 용도로 이용하도록 하자. 그만큼 좋은 재료로 만드는 것이 낫다는 말이다. 공격력은 당연히 재료로 쓰인 무기의 공격력이 고렘의 공격력이 된다. 방어력 역시 마찬가지여서 고렘에 들어간 3개의 방어구의 방어력의 합이 바로 고렘의 방어력 합이 된다.

문제는 그 다음. 8가지 영향도가 있는데…. 무기나 방어구에 ±수치가 있는 경우가 있다. 이때는 무기나 방어구에 있는 수치에 5를 곱한 수를 고렘의 수치에 추가로 더한다. 참고로 고렘의 기본 수치는 모두 20으로 마이너스가 많은 경우에도 20아래로 내려가지는 않는다.

그 다음에는 속성레벨. 이것이 정말 중요한데…. 방어구에 엄청나게 속성레벨을 올리고 별의별 개조를 퍼부어도 고렘이 가지는 속성레벨은 오직 무기의 속성레벨에 의한다는 사실을 염두에 두자. 따라서 고렘 잘 만들어 보겠다고 갑옷에 금화, 마나스톤, 크리스탈 쏟아봤자 그것이 곧 삽질이라는 사실을 깨닫게 될 것이다. 부가 속성은 역시 무기의 부가 속성에 준하기 때문이다.

그 다음에는 특수 방어라는 것이 있다. 이것은 이번엔 방어구의 것에 준한다. 방어구에 있는 속성 방어나 상태이상 방어 같은 것이 그대로 고렘의 특수 방어에 들어간다. 그 외에 로직 보드나 고장률은 방어구의 수에 준하는데 3개 기준으로 고장률은 15, 로직보드는 6×6이 된다.




## 블록, 블록, 로직 블록

로직 블록에 필요한 것은 무기, 방어구, 그리고 악기 중에 2개만 있으면 된다. 물론 조합이 되는 종류와 안 되는 종류가 있지만 일단은 이거면 충분. 역시 앞의 설명만 읽어도 대충 이해는 되겠지만 그래도 명심할 것은 일단 로직 블록의 조합은 무기나 방어구

나 악기의 종류의 조합에 의한다는 것. 즉 브론즈대거+브론즈대거나 브론즈 대거+바이젤 대거나 나오는 조합은 같다는 것이다. 물론 블록의 모양은 달라지고 위력은 높은 것이 높다. 하지만 위력 자체도 바디의 능력치가 좋다면 커버가 가능하므로 애써 좋은 무기를 블록에 쓸 필요는 없다. 좋은 무기는 가능하면 바디쪽에 더 주도록 하자. 물론 그렇다고 +수치가 하나도 없는 블록은 쓰지 말고…. 위력은 조합에 따라 +10까지 올라가지만 이런 수치는 거의 환상의 무기들을 요구하므로 +4정도면 강력한 무기라고 생각하자. 조합에서 나오는 블록들은 뒤의 표를 참조해주기 바란다. 또한 블록에는 색이 주어져 있다. 세가지 색이 있는데 녹색, 빨간색, 그리고 파란색이다. 녹색은 공격타입에 따라 장비의 가능이 결정되는 것들이고 빨간색은 어느 타입에서나 쓸 수 있는 무기들, 그리고 파란색은 이동과 방어에 관련된 블록들이다.

### 테트리스를 잘해야…

로직 블록에서 중요한 것은 블록도 중요하지만 배열 역시 무시할 수 없는 요소이다. 마치 테트리스 같은 방법인데 로직 보드 위에서 블록들을 잘 맞물려 배열하는 것이 그 방법이다. 로직 보드의 가로축은 거리(RANGE)이고 세로축은 어택 게이지(GAUGE)임을 알아두자. 그러면 이들을 어떻게 활용할 것인가….

논리적으로 생각해보자. 로켓 미사일이나 봄버같은 것을 최근거리에 붙여 놓았다. 당연히 적들이 코앞에 있어도 저 멀리로 펑펑 쏴 댈 것이고, 반대로 최원거리에 '핵자폭' 같은 것을 설정했다면? 아마 적은 다가오지도 않았는데 고램은 '임무완료'라며 자폭해 버릴 것이다. 적과의 거리가 어느 정도일 때 공격이 먹힐 것인가를 염두에 두고 배열을 하자. 유효거리 역시 뒤의 표를 참조하자.

## 로직 블록 조합표 1

| | 단검 | 한손검 | 도끼 | 대검 | 배틀× | 해머 | 창 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 단검 | 체인스피어 | 체인길로틴 | 체인길로틴 | | | | |
| 한손검 | 체인길로틴 | 길로틴 | 길로틴 | 체인소드R | 체인소드R | | 체인길로틴 |
| 도끼 | 체인길로틴 | 길로틴 | 길로틴 | 체인소드R | 체인소드R | | 체인길로틴 |
| 대검 | 체인소 R | 체인소 R | 체인소 | 체인소 | | | |
| 배틀× | 체인소 R | 체인소 R | 체인소 | 체인소 | | | |
| 해머 | | | | | | 뿅뿅망치 | |
| 창 | | 체인길로틴 | 체인길로틴 | | | | 체인스피어 |
| 로드 | | 체인길로틴 | 체인길로틴 | | | | 체인스피어 |
| 글러브 | 체인드릴 | | | | | 철구어퍼 | 체인드릴 |
| 쌍절곤 | | | | | | 뿅뿅망치 | |
| 활 | | | | | | | |
| 방패 | | | | | | | |
| 투구 | | | | | | 철구비 | |
| 모자 | | | | | | 철구비 | |
| 아머 | | | | | | | |
| 로브 | | | | 체인소 회 | 체인소드 회 | 대차륜철구 | |
| 장갑 | | | | | | | |
| 반지 | | | | | | 먹거리드롭 | |
| 부츠 | | | | | | | |
| 샌달 | | | | | | | |
| 풀메일 | | | | | | | |
| 망토 | | | | 체인소 회 | 체인소 회 | 대차륜철구 | |
| 펜던트 | | | | | | 먹거리드롭 | |
| 하프 | 드릴로켓 | | | | | 드릴로켓 | |
| 마린바 | | | | | | | |
| 플룻 | | | | | | | |
| 드럼 | | 용권길로틴 | 용권길로틴 | | | | |

## 로직 블록 조합표 2

| | 로드 | 글러브 | 쌍절곤 | 활 | 방패 | 투구 | 모자 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 단검 | | 체인드릴 | | | | | |
| 한손검 | 체인길로틴 | | | | | | |
| 도끼 | 체인길로틴 | | | | | | |
| 배틀액스 | | | | | | | |
| 해머 | | 철구어퍼 | 뿅뿅망치 | | | 철구비 | 철구비 |
| 창 | 체인스피어 | 체인드릴 | | | | | |
| 로드 | 체인스피어 | 체인드릴 | | | | | |
| 글러브 | 체인드릴 | 너클펀치 | 철구어퍼 | | | | |
| 쌍절곤 | | 철구어퍼 | 뿅뿅망치 | | | 철구비 | 철구비 |
| 활 | | | | 샷건 | 네트샷 | | |
| 방패 | | | | 네트샷 | | 배리어 | 배리어 |
| 투구 | | | 철구비 | | 배리어 | 차지 | 공중대기 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 모자 | | | 철구비 | | 배리어 | 공중대기 | 공중대기 |
| 아머 | | 폭렬펀치 | | | 핵자폭 | 불꽃폭탄 | 불꽃폭탄 |
| 로브 | | | 대차륜철구 | | | | |
| 장갑 | | | | 네트샷 | 배리어 | 배리어 | 배리어 |
| 반지 | | | 먹거리드롭 | W비트 | | | |
| 부츠 | | | | | | | |
| 샌달 | | | | | | | |
| 풀메일 | | 폭렬펀치 | | | 핵자폭 | 불꽃폭탄 | 불꽃폭탄 |
| 망토 | | 대차륜철구 | | | | | |
| 펜던트 | | | 먹거리드롭 | W비트 | | | |
| 하프 | 드릴펀치 | 로켓펀치 | | | | 로켓미사일 | 로켓미사일 |
| 마린바 | | | | | 셀프버닝 | | 네이팜봄버 |
| 플룻 | | | | 웹빔 | | 마권포 | |
| 드럼 | | | | 머신건 | | | 분신메카 |

## 로직 블록 조합표 3

| | 아머 | 로브 | 장갑 | 반지 | 부츠 | 샌달 | 풀메일 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 단검 | | | | | | | |
| 한손검 | | | | | | | |
| 도끼 | | | | | | | |
| 대검 | | 체인소 회 | | | | | |
| 배틀액스 | | 체인소 회 | | | | | |
| 해머 | | 대차륜철구 | | 먹거리드롭 | | | |
| 창 | | | | | | | |
| 로드 | | | | | | | |
| 글러브 | 폭렬펀치 | 대차륜철구 | | | | | 폭렬펀치 |
| 쌍절곤 | | | | 먹거리드롭 | | | |
| 활 | | | 네트샷 | W비트 | | | |
| 방패 | 핵자폭 | | 배리어 | | | | 핵자폭 |
| 투구 | 불꽃폭탄 | | 배리어 | | | | 불꽃폭탄 |
| 모자 | 불꽃폭탄 | | 배리어 | | | | 불꽃폭탄 |
| 아머 | 봄버 | | 핵자폭 | | 폭탄떨구기 | 폭탄떨구기 | 봄버 |
| 로브 | | | | 비트배리어 | 바디스핀 | 바디스핀 | |
| 장갑 | 핵자폭 | | | | | | 핵자폭 |
| 반지 | | 히트배리어 | | 비트 | | | |
| 부츠 | 폭탄떨구기 | 바디스핀 | | | | 핫대시 | 폭탄떨구기 |
| 샌달 | 폭탄떨구기 | 바디스핀 | | | 핫대시 | | 폭탄떨구기 |
| 풀메일 | 봄버 | | 핵자폭 | | 폭탄떨구기 | 폭탄떨구기 | 봄버 |
| 망토 | | 가드바디 | | 비트배리어 | 바디스핀 | 바디스핀 | |
| 펜던트 | | 히트배리어 | | 비트 | | | |
| 하프 | | | | | 로켓대시 | 로켓대시 | |
| 마린바 | | | 셀프버닝 | | | | 파동포 |
| 플룻 | | | | | | | 확산파동포 |
| 드럼 | 폭탄뿌리기 | 확산빔 | | | | | 폭탄뿌리기 |

## 로직 블록 조합표 4

로직 블록 조합표 4

| | 망토 | 펜던트 | 하프 | 마린바 | 플룻 | 드럼 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 단검 | | | 드릴로켓 | | | |
| 한손검 | | | | | | 용권길로틴 |
| 도끼 | | | | | | 용권길로틴 |
| 대검 | 체인소회 | | | | | |
| 배틀액스 | 체인소회 | | | | | |
| 해머 | 대차륜철구 | 먹거리 드롭 | | | | |
| 창 | | | 드릴 로켓 | | | |
| 로드 | | | 드릴 로켓 | | | |
| 글러브 | | | 로켓 펀치 | | | |
| 쌍절곤 | 대차륜철구 | 먹거리드롭 | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 활 | | W비트 | | | 웹 빔 | 머신건 |
| 방패 | | | | 셀프 버닝 | | |
| 투구 | | | 로켓 미사일 | | 마관포 | |
| 모자 | | | 로켓 미사일 | | | 분신 메카 |
| 아머 | | | | | | 폭탄 뿌리기 |
| 로브 | 가드 바디 | 비트 배리어 | | | | 확산빔 |
| 장갑 | | | | 셀프버닝 | | |
| 반지 | 비트 배리어 | 비트 | | | | |
| 부츠 | 보디스핀 | | 로켓 대시 | | | |
| 샌달 | 보디스핀 | | 로켓 대시 | | | |
| 풀메일 | | | | 파동포 | 확산 파동포 | 폭탄 뿌리기 |
| 망토 | 가드 바디 | 비트 배리어 | | | | |
| 팬던트 | 비트 배리어 | 비트 | | | | |
| 하프 | | | 미사일 | 다탄두 미사일 | | |
| 마림바 | | | 다탄두 미사일 | 화염 방사 | 확산 빔 | 방풍화염방사 |
| 플룻 | | | | 확산빔 | 빔 | 방전 |
| 드럼 | | | | 방풍 화염방사 | 방전 | 펄스 어택 |

## 녹색 블록

| 기술 | 내용 | 유효거리 | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 체인스피어(チェーンスピア) | 스피어를 길게 뻗어 공격 | 근 | 스피어 |
| 체인길로틴(チェーンキロチン) | 길로틴을 길게 뻗어 공격 | 근 | 길로틴 |
| 체인드릴(チェーンドリル) | 드릴을 길게 뻗어 공격 | 근 | 스피어 |
| 드릴로켓(ドリルロケット) | 드릴을 발사 | 근, 중, 원 | 스피어 |
| 길로틴(キロチン) | 길로틴으로 공격 | 근 | 길로틴 |
| 체인소R(チェーンソーR) | 회전톱을 던져서 공격 | 근, 중, 원 | 체인소 |
| 용권길로틴(龍巻キロチン) | 회오리를 일으켜 공격 | 근, 중, 원 | 길로틴 |
| 체인소(チェーンソー) | 회전톱으로 공격 | 근 | 체인소 |
| 체인소회(チェーンソー回) | 회전톱을 마구 휘두름 | 근 | 체인소 |
| 뿅뿅망치(ピコピコハンマー) | 뿅망치로 가격 | 근 | 해머 |
| 철구어퍼(鐵求アッパー) | 철구를 돌리다 가격 | 근 | 해머 |
| 철구비(鐵求雨) | 철구를 돌리면 철구비가 내림 | 근 | 해머 |
| 대차륜철구(大車輪鐵求) | 철구 두 개가 돌면서 전진함 | 근, 중, 원 | 해머 |
| 너클 펀치(ナックルパンチ) | 너클 펀치로 공격 | 근 | 펀치 |
| 폭렬 펀치(爆裂パンチ) | 백열장 형태의 공격 | 근 | 펀치 |
| 로켓 펀치(ロケットパンチ) | 말그대로 로켓 펀치 | 근, 중, 원 | 펀치 |
| 샷건(ショットガン) | 총탄 세발 발사 | 근, 중, 원 | 샷건 |
| 네트샷(ネットショット) | 그물을 내쏘아 공격 | 근, 중 | 샷건 |
| 머신건(マシンガン) | 총탄을 연발해 공격 | 근, 중, 원 | 샷건 |



## 녹색 블록

| 기술 | 내용 | 유효거리 |
|---|---|---|
| 공중대기( ) | 잠시 떠서 공격을 피한다 | |
| 대기(待機) | 그냥 기다린다(쓸모있나?) | |
| 바디스핀(ボディスピン) | 몸을 돌려 주변을 공격 | 근 |
| 가드바디(ガードボディ) | 몸을 움츠리며 완전 방어 | |
| 핫대시(ホットダッシュ) | 적에게서 빠르게 회피 | |
| 로켓대시(ロケットダッシュ) | 일직선상으로 질주하며 공격 | 근, 중, 원 |

## 적색 블록

| 기술 | 내용 | 유효거리 |
|---|---|---|
| 먹거리(食べ物ドロップ) | 사탕등을 떨어뜨림 | |
| W비트(Wビット) | 두개의 비트가 빔으로 공격 | 근 |
| 웹 빔(ウェッブビーム) | 빔으로 만든 그물의 전방공격 | 근, 중 |
| 배리어(バリア) | 방어막 | |
| 핵자폭(核自爆) | 자폭하여 데미지를 준다 | 근, 중 |
| 차지(チャージ) | 다음 공격을 위하여 힘을 모음 | |
| 불꽃폭탄(花火爆彈) | 불꽃을 쏘아 올려 떨어지며 공격 | 근 |
| 로켓미사일(ロケットミサイル) | 대형 미사일을 발사 | 중 |
| 마관포(魔貫包) | 마력을 모아 일시에 포형태로 공격 | 근, 중 |
| 네이팜봄버(ナパームボンバー) | 위로 상승하며 화염폭탄 투하 | 근 |
| 분신메카(分身メカ) | 분신을 투하해 공격 | 근, 중, 원 |
| 봄버(ボンバー) | 폭탄을 던진다 | 중 |
| 폭탄떨구기(爆彈おとし) | 상승하며 폭탄을 투하 | 중 |

| 기술 | 내용 | 유효거리 |
|---|---|---|
| 폭탄뿌리기(爆彈まくり) | 폭탄을 다량 투하한다 | 근, 중 |
| 비트 배리어(ビットバリア) | 비트 두 개가 회전하며 보호&공격 | 근 |
| 확산 빔(擴散ビーム) | 빔을 확산시켜 공격 | 근, 중, 원 |
| 비트(ビット) | 비트 공격 | 근 |
| 파동포(波動包) | 대구경 빔을 직선으로 쏜다 | 근, 중, 원 |
| 확산 파동포(擴散波動包) | 파동포를 위로 쏜 후 확산해 낙하 | 중 |
| 미사일(ミサイル) | 미사일1발 발사 | 근, 중, 원 |
| 다탄두 미사일(多彈頭ミサイル) | 미사일을 흩뿌리며 공격 | 근, 중, 원 |
| 화염방사(火炎放射) | 불을 내뿜는다 | 근 |
| 방풍 화염방사(防風火炎放射) | 불을 사방으로 내뿜는다 | 근 |
| 방전(放電) | 전기를 주변에 방출한다 | 근 |
| 빔(ビーム) | 빔으로 직선공격 | 근, 중, 원 |
| 펄스어택(パルスアタック) | 북 두 개로 음파공격을 한다 | 근, 중 |

# 스토리 공략에 앞서



## 캐릭터 소개

**성검전설에는 수많은 캐릭터들이 등장하지만 여기서는 메인이 되는 몇 명의 캐릭터만 공개하도록 하겠다(하지만 이것도 많다…).**

### 사보텐(サボテン)



주인공의 집에 있는 선인장으로 스퀘어의 선인장 애착의 산물. 보행도 할 수 있고 말도 할 수 있는 기괴한 생명체로 가끔씩 생각지도 못한 사고를 일으킨다. 주인공의 모험을 지켜보는 유일한 「기록자」. 사실은 초인의 일종이다.

### 진주공주(真珠姫)



루리와 같은 주매족으로 이전의 기억이 없다. 마음씨 고운 공주님 이미지가 풍기는 여성이지만 엄청난 '방향치'로 루리를 매번 곤란하게 한다. 사실 진주공주라는 이름은 루리가 지어준 것으로 그녀의 과거는 상상을 초월하는 것이다. 주인공을 오빠(또는 언니)라고 부르며 잘 따른다.

### 다나에(ダナエ)



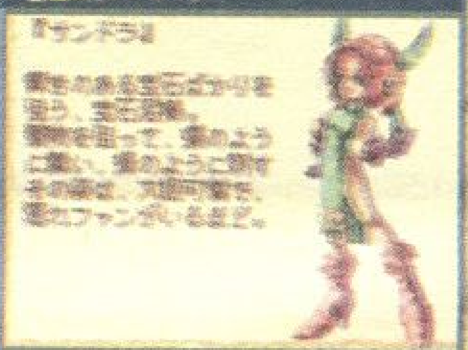
대대로 승병인 집안에서 태어나 자신 역시 승병인 고양이(?). 어윈과 마틸다의 행복을 바라나 이루어지지 않는 현실에 서글퍼한다. 너무도 우유부단한 마틸다에게 답답함을 느끼고 둘을 자신의 방식으로 도우려 하지만 결국 에스카데와 대립하게 되고 만다. 지켜보는 좋은 친구라는 느낌이 강한 캐릭터.

### 니키타(ニキータ)



언제나 웃는 얼굴이 신조이며 루크는 자신의 목숨이라는 사상을 지니고 있는 파·딜 최강의 상인(전작에도 비슷한 인물이 등장한다). 의리는 별로 없는 듯하며 몬스터들을 두려워하는 듯하나 실제로는 돈이 된다면 던전이든, 꿈속이든 어디든지 쫓아간다. 다나에를 사모하는 듯…. 전투에서는 격투기로 싸운다.

### 산드라(サンドラ)



팬들을 몰고 다닐 정도로 인기 있는 희대의 보석도둑. 그를 쫓는 보이드 경감의 눈을 피해 연쇄 강도 사건을 일으키고 다닌다. 보석을 훔치는 과정에서 많은 주매족을 살해하게 된다. 그러나 그녀의 행각도 결국은 주매족을 위했던 것인데….

### 마틸다(マチルダ)



가토의 승려집안 하로에서 태어난 여인. 악마의 피를 이은 어윈을 좋아하나 승려라는 신분 때문에 승려가 되기를 싫어했다. 모든 것을 용인할 만한 자애를 가진 여성으로 어윈에게 빼앗긴 마나력 덕분에 단명(短命)이라는 저주에 걸려 26세라는 짧은 나이에 인생을 마감하게 되지만…. 사진은 그녀의 어렸을 때 사진.

### 루리(瑠璃)



냉정한 이미지의 검사. 보석을 핵으로 지니고 있는 주매(珠魅)족으로서 진주공주의 기사이다. 사교성 없는 어두운 성격이지만 진주공주를 아끼고 주매족에게는 친절하다. 전투에서는 검을 사용한다.

### 에스카데(エスカデ)



다나에, 마틸다, 어윈과는 어렸을 때 친구 사이로 나라에서 칠현인중의 한명인 옴본에게 검술을 배웠다. 대대로 기사인 집안에서 태어났으며 자신만의 정의에 사로잡혀 악마의 피를 이은 어윈을 싫어하고 자신이 좋아하는 마틸다가 어윈을 따르는 사실에 불만을 품는다. 그리고 그들의 관계는 파국으로…. 전투에서는 검을 사용한다.

### 어윈(アーウィン)



태어났을 때부터 악마의 피를 지니고 있었지만 자신은 그런 자신의 처지를 싫어하지 않았다. 마틸다에게 호감을 지니고 있었지만 자신의 신분 때문에 계속해서 자신의 감정을 숨긴다. 에스카데의 질투 덕분에 나락으로 떨어지지만 강력한 흑룡왕으로 부활, 세상을 파괴하려한다.

### 랄크(ラルク)



적룡 티어매트의 드래군(용기사를 말한다. 스타의 그것이 아님!). 옛날에는 영웅으로 이름을 날렸지만 사후 나락에서 티어매트를 만나 그의 부활과 함께 자신의 부활을 도모하기 위해 그의 드래군이 되어 외도의 길을 걷는다. 강력한 힘을 지녔으며 시에라와는 남매이다(랄크가 동생이다. 더 늙어 보이는데…).

### 시에라(シエラ)



랄프의 누나로 백룡 바디스의 드래군. 단검 이도류를 특기로 하며 힘은 랄크보다 못하지만 기교로 힘의 공백을 메운다.
랄크의 파행을 막으려 백방으로 애를쓰며 티어매트를 저지하는데 사력을 다한다.

### 바드 & 코로나(バド・コロナ)



남매로서 마법 능력이 있다. 호박으로 세상을 지배하려는 말도 안 되는 짓을 벌이다 주인공에게 저지당하고 주인공의 집에서 살게 된다. 부모의 유품인 빗자루와 프라이팬을 가지고 다닌다. 사보텐과 함께 집을 지키는 이른바 죽돌이들.

## 아티팩트 별 랜드 구성

앞에서도 언급했지만 파·딜의 세계는 주인공의 이미지에 의하여 아티팩트에 담겨진 장소의 기억이 그대로 장소로 바뀌는 세계이다. 입수할 수 있는 아티팩트와 대응되는 랜드, 그리고 입수장소를 순서대로 소개한다.

## 포스트(ポスト)·마이홈(マイホーム)



게임 시작시에 처음부터 가지고 있는 아티팩트로 과수원이나 패트 목장, 작업실이 딸려있다. 과수원과 패트 목장과 작업실의 기능은 시스템에서 소개한 바 있으므로 다시 소개하지는 않겠다. 마이홈 2층에 있는 사보텐 군은 이벤트를 끝내고 말을 건델 사보텐 일기에 이벤트의 대략의 내용을 기록한다. 단 두개 이상의 이벤트를 마치고 말을 걸면 가장 최후에 실행했던 이벤트만을 기록하므로 일기를 전부 채우는 것을 목표로 하는 사람은 주의하자. 또한 마이홈에 있는 서재의 책을 조사하면 각종 조감도를 볼 수 있다.

## 장난감 마을(積み木の町)－도미나 마을(ドミナ町)



마이홈 앞에 있는 초인(草人)에게 말을 걸면 얻을 수 있는 아티팩트. 도미나 마을은 게임에서 가장 많은 이벤트를 보유하고 있는 마을로서 게임 진행상의 거점 노릇을 한다.

### 주점

이벤트상 오는 경우가 많다. 그러나 주점에 아무도 없을 시기에, 즉 주매족의 이벤트를 전부 클리어한 후에 이곳에 오면 가끔 몬스터인 섀도우제로(シャドウゼロ)가 나타나 미니게임을 할 수 있게 해준다. 미니게임은 섀도우제로가 이상한 포즈를 취할 때 섀도우제로를 클릭하면 일정점수를 주는 방식. 점수는 게임을 할 때 섀도우제로가 가르쳐 주므로 참고하자.

### 여관

도미나 마을의 여관으로, 카운터에서 세이브와 2P컨트롤의 조정이 가능하고 이곳에 머물고 있는 학생에게서 아이템을 구입할 수도 있다.

### 무기점과 마크의 집

두 집이 붙어있다. 무기점은 말 그대로 무기를 파는 곳이고 마크의 집은 이 무기점의 주인인 마크가 사는 집이다. 이곳에 초반에 머무는 양파검사 두엘(ドゥエル)은 게임 초반 진행에 도움을 주며 디포는 이벤트상 존재하는 녀석이다. 참고로 무기점은 마크와 그의 아내 제니퍼가 2 교대로 경영한다(요일마다 카운터를 보는 인물이 다르다).

### 빈집

말그대로 빈집. 위에서 다루었던 주인공 공용을 위하여 메모리 카드를 로드하는 역할을 하는 장소이다

### 점쟁이

10루크를 내고 점을 볼 수 있다. 이 게임은 유난히도 돈을 조금 주기 때문에 이것도 아까울 수도…. 기본적으로 헛소리만 하지만 몇몇 이벤트에서는 중요한 정보를 제공할 때도 있다. 물론 일본어를 모른다면 별로 소용없겠지만.

### 교회

초반에는 게임의 세계관을 설명해주는 역할을 하는 곳이지만 후반에 가면 곤고가 이끄는 아나구마들이 이곳을 점령해서 이벤트 외에는 올 일이 없다. 이곳의 피아노는 연주가 가능하지만 그다지 의미는 없다.

### 분수광장

도화시인 디돌(ディドル)과 카베라(カベ



ラ)가 상주하고 있는 광장.

### 마을 외곽 길

역시 별 의미 없다. 이곳의 민가는 한 군데도 들어갈 수 없으므로 괜한 삽질은 금물.

## 비취 계란(ヒスイの卵)－메키브의 동굴(メキブの洞窟)



이벤트 '길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)'에 들어서기 위해서 루리와 같이 행동하거나, 헤어진 후 다시 만나서 이벤트로 들어설 때 레이첼에게서 얻을 수 있는 아티팩트. 메키브의 동굴은 일종의 던전이다.

## 초롱꽃 램프(螢袋のランプ)－달밤의 마을 로아(月夜の町ロア)



언제나 밤이 계속되는 마을로 아나구마족이 많이 살고 있다. 갈수록 이동구역이 넓어지는 마을. 이벤트 '길잃은 프린세스'를 클리어하면 진주공주가 넘겨준다.

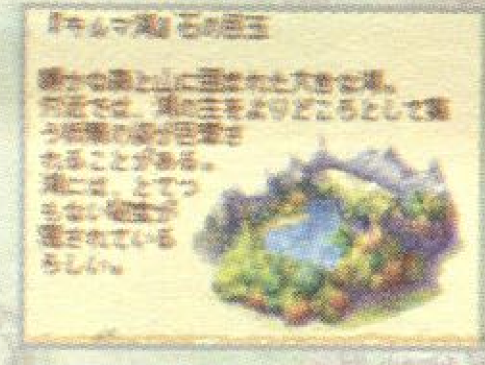
### 무기점, 보석점, 광물점

이곳은 상점이 나누어져 있는 것이 특징이다. 각자 분야가 틀리므로 필요한 곳에서 물건을 사도록 하자.

### 램프가게

세이렌 일족의 류미느가 경영하고 있는 램프가게로 실제로 램프를 팔지는 않는다. 오직 이벤트만을 위하여 존재하는 가게

## 돌 눈알(石の目玉)－킬머 호수(キルマ湖)



메키브의 동굴과 마찬가지로 던전으로 구성된 킬머 호수. 역시 진주공주가 초롱꽃 램프와 함께 넘겨준다.

## 바퀴(車輪)－류온가도(リュオン街道)



내부에 보론의 동굴이라는 작은 던전을 하나 더 가지고 있는 던전으로 이벤트 '니키타 장삿길 도중(ニキータ商い道中)'에서 도미나 마을을 나서기 전에 마크의 집에 있는 디포(ディーポ)에게 말을 걸면 얻을 수 있다.

## 화염(炎)－절벽의 마을 가토(断崖の町ガト)



마을 안에 던전이 준비되어 있는 마을로 상당히 많은 이벤트가 숨겨져 있는 마을이다. '니키타·장삿길 도중'을 클리어하면 니키타가 답례로 주는 아티팩트이다.

### 상점, 학생

각기 아이템을 판매하고 있다. 학생은 주로 재료를 판매하며 이벤트 '암벽에 새기는 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)'을 클리어하기 전에 상점에 들르면 보석상 알렉스로부터 보석 종류의 재료를 살 수도 있다.

### 치유의 신전

역시 이벤트 때문에 들르는 경우가 많은 곳으로 서브 캐릭터 다나에가 있는 곳이기도 하다.

### 던전

마을안에 있는 던전이지만 꽤나 복잡한 구조를 지니고 있으므로 길을 잃기가 쉽다. 그 때문에 던전을 지나지 않고도 건너편의 폭포에 갈 수 있는 편의가 후반에 제공된다(이벤트 '속·니키타 장삿길 도중(續·ニキータ商い道中)'을 진행하면 된다).

## 수왕의 메달(獸王のメダル)－정글(ジャングル)

까딱 잘못하면 미아 되기 십상인 던전으로 칠현인의 하나가 사는 던전이기도 하다. '니키타 장삿길 도중'을 클리어하면 화염과 함께 주는 아티팩트이다.





## 모래장미(砂バラ)-듀마 사막(デュマ砂漠)



이벤트 '정령의 빛(精霊の光)'을 클리어하면 류미느가 준다. 듀마 사막 역시 던전으로서 복잡하지는 않지만 잘 보이지 않는 길에 의외의 장소가 있으므로 의외로 꼼꼼히 돌아다녀야 한다.

## 떨리는 은비녀(震える銀さじ)-나락(奈落)·염성(焰城)





칠현인의 한 명인 올본이 관리하는 사람들이 말하는 지옥. 강력한 힘에 의하여 반영체의 상태로 속세에 나오는 것도 가능하다. 샤들이라는 족속이 살고있는 던전으로 같은 배경에 다른 장소가 많아서 헷갈리는 곳. 염성은 적룡 티어매트의 성으로 클리어하면 다시 나락으로 변한다

## 부서진 인형(壊れた人形)-쓰레기 산(ゴミ山)

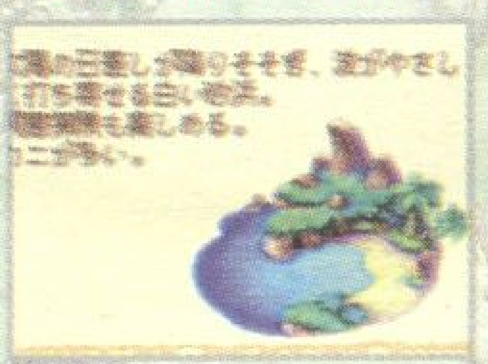
옛날 전쟁에서 싸웠던 인형들이 버려진 곳으로 수많은 인형들로 이루어져 있다. 이벤트 '속·니키타 장삿길 도중'이나 '군청의





수호신(群青の守護神)'을 클리어하면 얻을 수 있다. 이 안에 살고 있는 봄보아지는 고렘을 만드는 것과 메모리 카드간의 교역에 중요한 역할을 한다.

## 산호의 촛대(サンゴの燭臺)-마도라 해안(マドラ海岸)



길고 단순한 던전인 마도라 해안은 서브 캐릭터 에레가 살고 있는 곳이기도 하다. 이벤트 '별에게 소원을(星に願を)'을 클리어하면 카신저에게서 얻을 수 있다.

## 녹슨 닻(さびたイカリ)-항구 폴포터(港町ポルポタ)

마도라 해안에서 이벤트 '해변의 메모리(砂浜のメモリー)'를 클리어하면 발레리에게 얻을 수 있는 아티팩트로 기능이 상당히 적은 마을이다.



## 병에 깃든 정령(瓶詰の精霊)-울칸 광산(ウルカン鑛山)



이벤트 '위험한 AFTERNOON TEA(危險なアフターヌンティー)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 울칸 광산은 갈래가 많고 깊은 던전으로 1층에는 상점이 준비되어 있다.

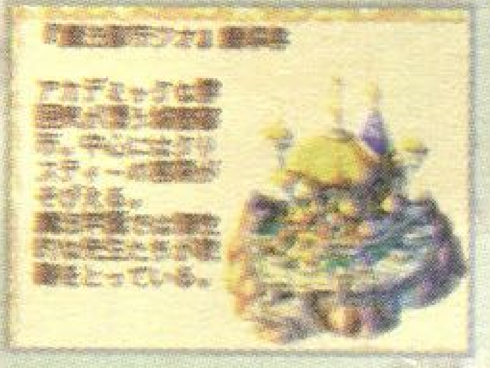
## 수비술의 석판(數秘術の石板)-민더스 유적(ミンダス遺跡)



정령들의 싱크로로 길을 뚫어야 하는 괴상한 던전. 규모도 상당하고 비슷한 지형도 많아서 난항이 예상된다. 이벤트 '암벽에 새긴 화염의 길'을 클리어하면 얻을 수 있다.

## 마도서(魔道書)-마법도시 지오(魔法都市ジオ)

이벤트가 상당히 많이 숨겨져 있는 마법도시 지오. 이벤트 '재앙을 부르는 인형(災いを呼ぶ人形)'을 클리어하면 획득할 수 있으며 마법학원이 들어서 있는, 재미있는 것이 많은 도시이기도 하다.



### 주점

로아 마을에도 비슷한 곳이 있다. 카신져 선생이 수업이 없으면 항상 있는 곳으로 카신져 선생이 그날의 지도교사를 가르쳐 준다.

### 광장

상점도 존재하며 보석상도 존재하는 곳. 단 이벤트 '티어스톤(ティアストーン)' 이후에는 보석상이 사라지므로 보석을 사두려면 그전에 사두자. 그리고 이곳의 여관에는 날짜를 보내는 기능이 있으므로 참고하자.

### 마법학원

교실, 교장실, 도서실로 이루어져 있으므로 기본적으로 셋 모두 기능은 없지만 이벤트상 자주 와야만 하는 장소이다.

### 크리스티 상회

부호 크리스티와 그 시종 사자비가 살고 있는 궁전으로 문지기를 하고 있는 핫슨과 헤이슨은 이벤트 '두일족을 찾아라!(豆一族を探せ!)' 이후에는 사라진다. 이곳 지하에는 배틀 아레나가 있어서 2P 대전도 가능하다.

## 해적의 갈퀴(海賊のカギつめ)-해적선 발드(海賊船バルド)



이벤트 '파도에 잠든 추억'을 클리어하면 얻을 수 있다. 해적선 발드에서는 적들이 등장하기도 하고 몬스터의 알이 있기도 하는 등, 레벨 노가다의 요소가 다분히 깔려있는 곳으로 이곳이 조타실의 평권은 맵을 돌아다닐 수 있도록 도와주기도 한다. 단 해적선으로 돌아다니는 것이기 때문에 나가는 것은



불가능하고 해적선에서 나오면 맵상에서는 해적선 위에 위치하게 되므로 팔도유람 이상의 의미를 지니지 못한다.

## 월독의 거울(月讀の鏡)-레이리스의 탑(レイリスの塔)



10층으로 이루어진 기나긴 던전. 기본적으로 적들이 강력하므로 후반부에나 오게 되는 던전이다. 괜히 레벨 낮을 때 써서 질망하지 말도록! 이벤트 '대장간 지금 폐점중'을 클리어하고 나서 얻을 수 있는 아티팩트이다.

## 녹지않는 마음(とけない心)-피크 설원(フィーク雪原)



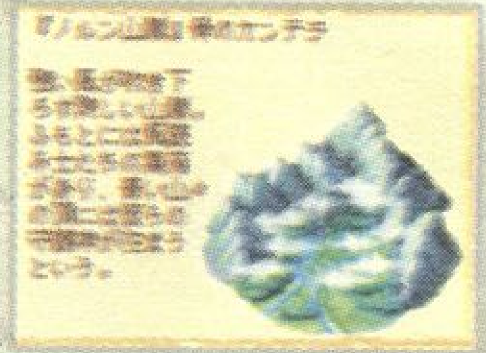
비교적 이벤트도 적기 때문에 잘 오지 않을 던전. 적들도 쉬운 수준이 아니라서 통행 빈도는 상당히 적다. 단 알 상태가 아닌 패트몬스터를 그냥 얻을 수 있으므로 그 점에는 주목하도록. 이벤트 '화이트펄(ホワイトパール)'을 클리어하고 얻을 수 있다.

## 황금의 씨앗(黃金の種)-과수원(果樹園)



집에 있는 과수원과 동일한 효과를 지닌 곳으로 이벤트도 없다. 단 마이홈보다 주는 정보가 더 탁월한 것이 많다는 점 정도? 마이홈의 과수원에서 열매재배를 거듭하면 식물도감 이후에 얻을 수 있다.

## 뼈의 칸테라(骨のカンテラ)-노룬산맥(ノルン山脈)



이벤트가 정말 적기 때문에 피크 설원보다도 오지 않을 듯한 던전. 던전 자체도 별 도움이 되지 않는 적들이 등장하기 때문에 오기도 싫다. 이벤트 '붉은 타제(赤い堕帝)'를 클리어하면 얻을 수 있다. 스토리성이 강한 던전.

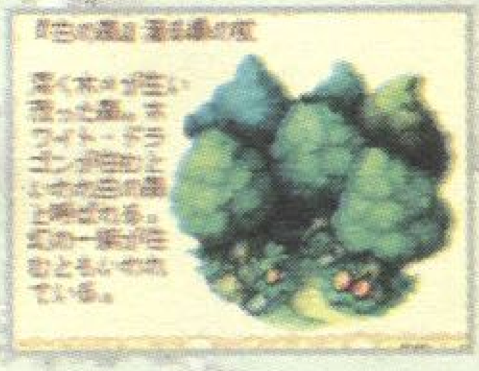
## 용골(龍骨)-뼈의 성(骨の城)



뼈의 성 자체가 단순한 관계로 보기보다 작은 던전. 이벤트 '군청의 수호신'을 클리어하고 얻는다. 뼈의 성 앞의 학생은 아이템을 판매한다.



## 물방울 풀의 지팡이(滴る緑の杖)-하얀 숲(白の森)



이벤트 '자색의 원령(紫色の怨靈)'을 클리어하고 얻는 아티팩트로 상당히 넓고 복잡한 던전이다. 나중에 자유로이 얻을 수 있는 서브 캐릭터 시에라는 이 숲의 가장 깊은 곳에 있는 관계로 사용빈도가 적어진다. 길을 잃지 않도록 주의하지 않으면 많은 시간을 헤매는 던전이다.

## 옥석의 왕표(玉石の王杓)-빛나는 도시(きらめく都市)



이벤트 '티어스톤'이 진행될 때 얻는 아티팩트로 이 이벤트 한 번을 위해 존재하는 도시이다. 적들은 거의 보스급 배틀로 이루어지며 이벤트 클리어 후에는 에메로드가 알렉스 대신 보석을 판매하기도 한다.

## 사랑의 브로치(愛のブローチ)-루세이메어(ルシェイメア)



거대한 웜으로 이놈을 타고 올라가는 것이다. 이벤트 '상천의 빛(上天の光)'을 시작하면서 마틸다에게 말을 걸면 준다. 이 이벤트를 클리어하면 다시는 들어갈 수 없는 던전이기도 하다. 던전은 복잡하다기보다 적들의 레벨이 높아서 조금 힘들다.

## 마나의 검(マナの劍)-마나의 성역(マナの聖域)



최후의 던전으로 쾌적한 진행이 특징. 적들도 의외로 쉽고 길은 길지만 전투는 비교적 적다. 이벤트 '꿈의 함 속에서(夢の檻の中で)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 들어가면 최후의 이벤트 '마나(マナ)'가 일어나고 클리어하면 엔딩이다.







# 본격 이벤트 공략

성검전설의 스토리는 67개의 작은 이벤트가 있고 그 중의 몇 가지 이벤트가 모여서 하나의 굵은 스토리 라인을 형성하는 형식으로 되어있다. 즉 원칙적으로는 전부 독립되어 있지만 나름대로의 연속성을 띄는 이벤트가 존재한다는 것이다. 따라서 모든 이벤트를 한번 나열하고 시나리오로 묶이는 이벤트 순서로 공략을 진행해 나가도록 하겠다. 이중에서 '4인의 소꿉친구'와 '주매족', 그리고 '용들의 싸움'은 셋 중의 하나를 클리어하면, 마나의 나무가 충분히 자라나 마나의 검을 얻는 이벤트를 거칠 수 있고, 곧바로 최후의 던전으로 진행할 수가 있다. 일단 각 이벤트를 순서대로 나열해 보면 다음과 같다(이벤트의 번호는 사보텐 일기(サボテンくん日記)의 번호에 준한다).

1. 니키타 장삿길 도중(ニキータ商い道中)
2. 작은 마법사(小さな魔法使い)
3. 가이아의 지혜(ガイアの知慧)
4. 붓치를 찾아라!(ブッツィを探せ!)
5. 길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)
6. 디돌의 편지(ディドルの手紙)
7. 두 개의 불꽃(二つの炎)
8. 수왕(獣王)
9. 준동하는 숲(うごめく森)
10. 돌의 물고기(石の魚)
11. 흘러가는 자들(流れ行くものたち)
12. 위험한 애프터눈 티(危険なアフタヌーンティー)
13. 방황의 회랑(彷徨の回廊)
14. 대장간 지금 폐점중(鍛冶屋ただいま閉店中)
15. 포킬·꿈으로의 인도(ポキール·夢への誘い)
16. 디돌 납치되다(ディドルさらわる)
17. 상천의 빛(上天の光)
18. 아버지의 빗자루(お父さんのほうき)
19. 재앙을 부르는 인형(災いを呼ぶ人形)
20. 디돌 싫어지다(ディドルいやになる)
21. 화이트 펄(ホワイトパール)
22. 월독의 탑의 유혹자(月讀の塔の誘惑者)
23. 암벽에 새긴 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)
24. 코스모(コスモ)
25. 얼어붙은 과거(こおれる過去)
26. 망설이는 노랫소리(たゆたう歌聲)
27. 모래사장의 추억(砂濱のメモリー)
28. 파도에 잠든 추억(波間に眠る追憶)
29. 플로라이트(フローライト)
30. 정령의 빛(精靈の光)
31. 행복의 네가지 잎사귀(幸せの四つ葉)
32. 알렉산더(アレクサンドル)
33. 티어스톤(ティアストーン)
34. 조용한 해적(静かなる海賊)
35. 보물지도(寶の地圖)
36. 별에게 소원을(星に願いを)
37. 백사의 용희(白妙の龍姬)
38. 군청의 수호신(群靑の守護神)
39. 자감의 원령(紫紺の怨靈)
40. 진홍색의 용제(眞紅なる龍帝)
41. 붉은 타제(紅き墮帝)
42. 슈타인벨거(シュタインベルガー)
43. 또 하나의 자신(もう1人の自分)
44. 꿈의 함 속에(夢の檻の中へ)
45. 속·니키타 장삿길 도중(續·ニキータ商い道中)
46. 속속·니키타 장삿길 도중(續續·ニキータ商い道中)
47. 속속속·니키타 장삿길 도중(續續續·ニキータ商い道中))
48. 니키타·최후의 사업(ニキータ·最後の商い)
49. 사보텐(サボテン)
50. 레이첼(レイチェル)
51. 설원의 요정(雪原の妖精)
52. 남해의 사빈(南海の砂濱)
53. 무기 방어구 작성(武器防具作成)
54. 악기작성(樂器作成)
55. 고렘 작성(ゴーレム作成)
56. 과수원(果樹園)
57. 패트 목장(ペット牧場)
58. 길버트 사랑의 출석부(ギルバート愛の出席簿)



59. 길버트 사랑의 이력서(ギルバート愛の履歴書)
60. 봄보야지의 연구실(ボンボヤジの研究室)
61. 왓츠의 햄머(ワッツのハンマー)
62. 현인을 찾아라!(賢人を探せ!)
63. 과외활동(課外活動)
64. 두일족을 찾아라!(豆一族を探せ!)
65. 길버트 사랑의 항해(ギルバート·愛の航海)
66. 흔들리는 모래(震える砂)
67. P군(Pちゃん)

# 초근성 상인 니키타

## 1. 니키타 장삿길 도중

| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건 | 도미나 마을에 있는 니키타에게 말을 건다. |
| 목표 | 니키타의 제의를 받아들여 류온가도에있는 몬스터를 퇴치한다. |

도미나 마을은 마이홈에 있는 초인(草人)이 주므로 받아서 만들자. 니키타와의 만남은 처음 주점에 들어서려고 할 때 이루어진다. 주점에서 나오면서 길을 비켜달라고 하니 뒤로 비켜주자. 그 후에 마을의 시장에 가면 니키타가 어슬렁거리고 있는데 이 때 말을 걸어서 동료로 만들자.

니키타가 동료가 되면 마크의 집에 있는 디포(ディーボ)에게 들러서 아티팩트 '바퀴



▲ 이 때 뒤로 비켜주자



▲ 선택 순서는 1번이 아니오(いいえ) 그 다음이 예(はい)

(車輪)'를 받자. 바퀴를 사용하면 류온가도가 나온다. 그곳의 보스를 물리치면 O.K. 류온가도는 초반 던전인지라 어려운 적은 없지만 활을 쏘는 보론(ボロン)에는 약간 주의하자. 도중에 만나는 다나에(ダナエ)에게서는 현인과 그 주변정보에 대하여 이것저것 들을 수 있다. 또 중간에 거쳐가는 보론의 동굴은 지금 가 봤자 아무런 일도 없으니 헛수고하지 말고 직진을 거듭하여 보스에게로 향하자.



▲ 터무니없는 바퀴의 가격



▲ 또 길을 잃은 진주공주. 이후에 빨리 도미나 마을로 가면 설치고 다니는 루리를 볼 수 있다



▲ 신관전사 다나에의 등장. 니키타의 반응이 재미있다

BOSS

**맨티스앤트(マンティスアント)**

처음에는 보론들이 등장하여 돈을 내라고 설치는 데, 당연히 내지 말자(밑의 선택항목를 고를 것). 그리고 나오는 본격적인 보스. 한방이 무서우므로 섣불리 접근은 금물. 연속공격은 끝가지 먹이면 틈이 생기므로 중간에 어빌리티인 백대시(バックダッシュ)를 하는 것도 좋은 방법이다. 니키타는 체력도 좋고 필살기도 파워가 좋은데다가 의외로 적극적으로 공격을 시도하므로 도움이 많이 될 것이다. 공격거리가 먼 마법으로 승부를 걸어도 좋을 듯.





▲ 엑스트라, 엑스트라…



▲ 같은 선상에만 없으면 된다



▲ 니키타의 오리지널 필살기. 직접 감상하자

니키타는 답례로 아이템과 장비품을 몇가지 준다(사실은 300루크를 내는 것이다…). 특히 투구(アダマソナベ)는 초반 장비중에서는 상당한 수준이므로 꼭 장비할 것. 아티팩트 '화염'과 '수왕의 메달'을 받았다면 이 이벤트도 끝이다.



## 45. 속・니키타 장삿길 도중




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 절벽의 마을 가토. |
| 발생조건 | 니키타 장삿길 도중'과 '암벽에 새긴 화염의 길'을 클리어하고 가토의 상점에 있는 니키타에게 말을 건다. |
| 목표: | 가토의 폭포에 있는 풀벌레(草ムシ)를 잡는다. |

가토의 상점에 출현한 니키타. 이곳에 있는 풀벌레는 다른 곳에 있는 놈들보다 특별하다며 그곳에 가려면 던전을 지나야 하기 때문에 같이 갈 것을 요청한다. 여기서는 일단 'いいえ'를 선택해도 나중에 다시 와서 가는 것이 가능하다.


▲ 풀벌레를 잡으러 온 돈벌레


▲ 이 선택항목에서 두 번째 것을 고르면 던전을 거치지 않고 폭포로 갈 수 있다


▲ 넌 또 뭐니?

폭포에 도착하면 분신을 사용하며 벌레를 찾는다. 다른 곳에 잠시 갔다 오면 요정이 나타나는 데 별 의미는 없다. 요정이 사라지면 아이템과 돈, 그리고 아티팩트 '부서진 인형'을 준다.




## 46. 속속・니키타 장삿길 도중




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 달밤의 마을 로아. |
| 발생조건 | '속・니키타 장삿길 도중'과 '정령의 빛', '위험한 예끼더는 터'를 클리어한 시점에서 로아의 상점에 있는 니키타에게 말을 건다. |
| 목표: | 민더스 유적의 화인(花人)을 만난다. |

질리도록 등장하는 니키타. 이번에는 염력을 사용하는 화인을 만나러 민더스 유적으로 향하자고 한다. 가야지 어쩌겠어…. 민더스 유적에서 보고자 하는 화인은 전에 염력을 집어넣었던('念力, はいれます'라는 대사를 말했던 화인)화인으로 인상착의는 사진을 통해 확인하자. 니키타는 미신을 믿지않는 성격이라 화인의 염력을 믿지 않고 화가 난 화인은 초염력을 써서 일행의 위치를 바꿔버린다.

이제 나가는 것이 상당한 고역이다. 싱크


▲ 이 화인이다


▲ 사진으로는 모르겠지만 위치는 유적 제일 안쪽이다

로로 여는 문을 3~4개 쯤 거쳐야 하므로 상당히 짜증이 날 것이다. 자신이 현재 있는 위치를 잃어버리지 않는 것이 중요하다. 잘못하면 1시간이 넘게 헤맬 수도 있으므로 조심하도록. 어쨌든 무사히 나가면 이벤트는 클리어 된다.




## 47. 속속속・니키타 장삿길 도중




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오 |
| 발생조건 | '속속・니키타 장삿길 도중', '행복의 네가지 잎사귀', '길버트 사랑의 출석부'를 클리어한 후에 지오의 주점으로 간다. |
| 목적 | 왓츠를 동개먹는다. |

니키타 시리즈는 단순한 것이 특징. 니키타를 동료로 했으면 울칸 광산의 가게로 가자. 이후에 계속해서 가게를 들어왔다 나갔다를 반복하며 왓츠에게 말만 걸면 된다. 단 악어가죽(ワニ革)이야기가 나온 이후에는 악어가죽이 있어야 이야기가 진행된다. 있다면 그냥 계속 말을 걸면 되고, 없다면 공고에게

가서 아나구마들과 거래를 하자. 계속 대화만 하면 클리어. 좀 지리하다.





▲ 내용인 즉, 니키타가 맡긴 미스릴은을 왓츠가 잃어버려서 대금을 내놓으라고 니키타가 따지는 것. 왓츠는 악어가죽 지갑에 50000루크가 있는데 지갑을 잃어버렸으니까 새로운 악어가죽을 가져오면 지갑을 만들어서 그 속에 있는 돈을 주겠다는데…




## 48. 니키타 최후의 장사



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오. |
| 발생조건 | '속속속 · 니키타 최후의 장사'를 클리어하고 핫슨과 에어슨이 없는 상태에서 크리스티 상회에 간다. |
| 목표 | 니키타의 기억을 되찾아 장사를 돕는다. |

크리스티 상회에 가보면 주인 크리스티와 시종 사자비가 몹시도 공포에 질려있다. 이유는 어떤 상인이 크리스티의 병에 듣는 약을 팔기로 했는데 가격이 터무니 없는 100억루크라는 사실. 대충 짐작이 가는 인물이 있는데…. 폴포터 해변에 가면 그 짐작가는 인물이 있는데 그 인물은 장사는 커녕 자신의 이름과 주인공외에는 아무것도 기억하지 못하고 있었다. 크리스티에게 데려가도 공짜로 약을 3개 주겠다고. 인명이 급한데 돈이 무슨 필요냐며 성격이 180° 바뀌어 있다.



▲ 녀석은 악마야…토끼 귀를 한 악마야!



▲ 문제의 악마



▲ 여유있는 웃음? 설마?



▲ 니키타의 트레이드 마크인 인사말

어쨌든 약은 가토의 폭포를 지나 가장 구석에 있으므로 두 번 갔다오자. 그런데 두 번째에 불의의 사고로 니키타가 절벽으로 떨어져 버린다. 니키타는 폴포터에 가면 있으므로 데려오자. 그런데 약간 분위기가 이상…. 크리스티에게 가면 니키타는 갑자기 100억루크를 내라고 한다. 절벽에서의 충격으로 기억이 되돌아온 것! 결국 크리스티는 니키타의 밑에서 일하게 되는 신세가 된다. 무서운 니키타…




## 42. 슈타인벨거




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 절벽의 마을 가토. |
| 발생조건 | '니키타 · 최후의 장사'를 클리어하고 가토의 술창고로 간다. |
| 목표 | 오아시스의 물을 받아온다. |

술창고로 가면 이상한 토끼가 술 슈타인벨거를 다 마셔버렸다며 큰일이라고 야단이다. 일단 밖으로 나가면 술에 취한 니키타와의 보스전이 기다리고 있다. 예상은 하고 있겠지만 하나도 문제될 것이 없다. 이제 오아시스의 물을 받아오는 것이 큰일인데….



▲ 네가 마셨구나?



▲ 이 녀석 후에



▲ 이 녀석에게 간다



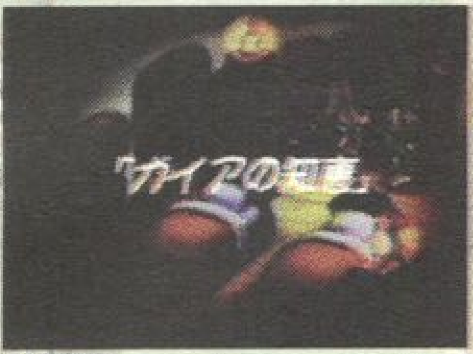
▲ 마음의 술통의 위력




오아시스의 물은 마음에 술통을 지닌 자만이 마실 수 있다. 일단 술의 전문가인 바텐더를 찾아 지오로 향하자. 지오의 바텐더는 로아의 마스터를 소개해 주므로 로아에 가서 마스터에게 말을 걸고 'はい-わかる'를 선택하자. 그리고 듀마 사막의 오아시스에 가면 이벤트 클리어.

# 4인의 소꿉친구

## 3. 가이아의 지혜




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건 | 니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 도미나 마을의 여관에 있는 다나에에게 말을 걸어 동료로 만든다. |
| 목표 | 다나에를 데리고 현인 가이아(ガイア)를 만난다. |

니키타 장삿길 도중 클리어 후에 도미나 마을에 가면 다나에가 있다. 그녀는 마나의 나무에 대해 아는 것이 있냐고 물어보는 데 이것은 적당히 대답해도 좋다. 다음에는 사람이 죽으면 혼은 어떻게 될 것 같냐고 물어보는데 혼은 사라지지 않는다(魂はなくならない)고 대답하고 이후에 다시 따라간다(ついて行く)를 선택하면 이벤트가 벌어진다(여기서 사라져 없어진다-消えてなくなる)를 선택하면 이벤트는 없어지므로 조심!).



▲ 이 분기는 중요!!



▲ 또 다시 류온가도를 통과해야 한다



▲ 가이아의 그래픽은 실로 대단하다

가이아와 만나게 되면 다나에는 자신의 고민을 털어놓는다

*다나에: 제 친구가 악마의 저주를 받아서 사경을 헤매고 있습니다. 도와주고 싶어요. 전 어쩌면 좋죠?*

*가이아: 그 친구가 바라는 일을 하게 해주면 되요.*

*다나에: 아닙니다. 그녀는 제게 어떤 도움도 바라고 있지 않아요. 그녀는 그것을 운명으로서 받아들이려고 해요.*

*가이아: 그렇다면 그것을 받아들이게 하세요. 당신은 그 사람의 말을 이해했습니까?*

*다나에: 이해 따위 못해요! 포기라는 건, 약한 마음에서 태어나는 거예요! 그녀는 저보다 훨씬 강한 마음을 지니고 있어요! 악마가 그녀를 바꿔놓은 거예요! 저는 그녀를 원래대로 되돌리고 싶어요! 지금의 그녀는 이미 지금까지의 그녀와는 틀려요….*

*가이아: 사람은 자신을 자신이 결정하는 힘을 가지고 있어요. 당신은 그것을 알아야만 해요. 그 사람은 당신에게 많은 것을 가르쳐 주려고 하고 있어요. 거기에 귀를 귀울이세요.*

*다나에: …고맙습니다…. 좀더 냉정해 지겠습니다.*

다나에의 고민도 조금은 풀린 듯 하다. 그녀가 답례로 주는 반지는 마법 방어력을 3 올려 주는 데 지금 시점에서는 마법 방어를 할 방어구가 없을 것이므로 사용하도록 하자.




## 9. 준동하는 숲




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 정글. |
| 발생조건 | '수행'을 클리어하고 다시 한 번 정글에 들어온다. |
| 목표 | 요정들의 파행을 막는다. |

'수왕' 이벤트에서 로시옷티가 있던 곳까지 다시 와서 펭귄 실키(しるきー)에게 말을 걸자. 실키는 주인공이 나쁜 요정의 저주에 걸려있다고 하며 부탁을 들어주면 액땜을 해 주겠다고 한다. 그는 요즘 요정들의 움직임이 이상하다며 조사를 요청한다. 요청을 들었으면 바로 아래에 있는 숲으로 가보자. 그곳에서 요정들이 수도녀를 한 명 집단 구타하고 있는 것을 볼 수 있다. 그 때, 에스카데라는 검사가 나타나 수도녀를 구한다.

에스카데가 사라지면 그의 뒤를 따라가자. 조금 정글을 헤매고 나면 보스를 만날



▲ 뭘 꾸미는 걸까?



▲ 해충박멸

수가 있다. 이들은 흑룡왕 어윈이라는 자를 따르는 악마들 같은데….

BOSS

*레서 데빌(レッサーデビル)*

상태이상으로 집요하게 승부를 걸어온다. 사람 수가 많으면 쉬우나 적으면 어려운, 숫자의 차이가 확연히 드러나는 보스. 그리 특징은 없다.



▲ 주 공격법은 상태이상



▲ 이 공격에 걸리면 마비다




## 7. 두개의 불꽃




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 절벽의 마을 가토. |
| 발생조건 | '준동하는 숲'을 클리어하고 가토의 치유의 신전으로 간다. |
| 목표 | 납치된 마틸다를 구출한다. |

치유의 신전에 가보면 에스카데가 마틸다라는 신관을 만나러 와 있었다. 마틸다는 전에 다나에가 이야기했던 친구라는 것을 알 수 있다. 그들은 어윈이라는 다른 한명의 친구를 이야기하는데, 어윈? 흑룡왕 어윈이라는 말을 숲에서 들은 것 같은데…. 그들의 말에 따르면 아마도 동일인물 같다. 하지만 다나에나 마틸다와는 달리 에스카데는 어윈을 완전히 악마로 취급하는데….



▲ 다나에는 에스카데와 아는 사이였다



▲ 이게 26세의 얼굴인가?

에스카데가 방에서 나가고 나서 다나에에게 4인의 관계를 들을 수가 있다.

*다나에: 어윈과 에스카데, 나와 마틸다. 네 사람은 소꿉친구였어. 마틸다는 사제 집안에서, 에스카데는 기사집안에서 태어났는데 양가는 왕가를 지탱하는 역할이었어. 내 집안은 대대로 승병. 이 사원에 몸을 두고 지켜왔어. 어윈은 악마의 피를 받았어요. 출생이나 성장과정은 잘 몰라. 하지만 이 세계, 악마라든가, 요정이라든가 그런거에 얽매이는 사람은 없어. 마틸다만해도 에스카데와 어윈을 똑같이 만났는 걸. 에스카데는 그걸 질투했었어. 어윈을 광산에 밀어넣어 나락으로 떨어트리려고 했어. 결과적으로 에스카데가 나락으로 떨어지기는 했지만. 에스카데는 어윈이 재앙을 일으킨다고 말하고 다녔지만 근본적으로 꾸민 것은 그 였어.*

다나에는 에스카데를 싫어하는 듯 하다. 밖으로 나가면 웬 수도녀가 들어가고 옆에 또 수도녀가 쓰러져있다. 다시 방으로 들어가면 다나에가 쓰러지고 마틸다는 납치되는데…. 사원 밖으로 나가면 에스카데는 어윈의 소행이라며 흥분한다. 어쨌든 적은 가토의 통행금지였던 던전으로 도망쳤으니 그곳으로 쫓아가자. 편하게 가려면 다나에에게 안내를 맡기면 된다.



▲ 납치되는 마틸다





▲ 여기서 첫 번째 선택항목

추격해오면 다른 수도녀들이 등장해서 마틸다를 데려가고 일행은 수도녀를 가장한 마물과 일전을 벌인다.

BOSS.
**스프리건(スプリガン)**

적을 자꾸 만들어 내므로 머리수가 부족하면 짜증나는 전투가 될 수도 있다. 공격에 비교적 틈이 적은 편이므로 좋은 회피용 어빌리티를 미리 만들어 놓아야 전투가 편하다. 상태이상은 잠을 걸어오니 이것도 조심



▲ 보는 것만큼 데미지가 높다



▲ 분신도 사용한다

마틸다는 어윈과의 관계를 전면으로 부정하는 사회가 싫었고, 그래서 사제가 되고 싶지 않았다고 고백하지만 에스카데는 악마에게 마음을 빼앗겼다며 몰아세울 뿐이었다. 점점 서로의 관계는 악화일로로….




## 11. 흘러가는 자들




| | |
|---|---|
| 발생장소: | 절벽의 마을 가토 |
| 발생조건: | '두 개의 불꽃'과 '돌의 물고기'를 클리어하고 치유의 사원으로 간다. |
| 목표: | 다나에를 찾아낸다. |

마틸다에게 가면 다나에를 찾아달라는 부탁을 하자. 부탁이야 들어준다 치고 어디로 갔을까? 요정이 많은 킬머 호수로 가 보자. 토토는 아까도 여자 하나가 왔었다는 말을 해준다. 여자라는 것은 다나에? 다시 호수를 나오다 보면 다나에를 만날 수 있다. 하지만 다나에는 더 멀리 가야한다고 하는데…



▲ 사실 요정과 인간의 차이는 없다고 하는 토토



▲ 요정계에 가서 어윈을 만나려는 다나에

더 멀리라는 것을 요정계에 가려는 것이었다. 그러나 그 전에 다나에는 어윈과 만나게 된다. 그러나 어윈은 다나에의 물음에 하나도 대답해주지 않고, 덤비는 다나에를 가볍게 물리치고는 요정계로 사라진다. 그리고 다나에도…. 그리고 나타나는 보스

BOSS.
**그란세(グランシェ)**

패턴은 적으므로 안심하자. 할퀴기와 브레스가 전부. 그러나 그 선더브레스의 명중거리가 상당히 넓으므로 그란세의 바로 아래에서 피하는 것이 현명할 것이다. 브레스만 주의하면 낙승.



▲ 등장이 화려하다



▲ 브레스가 최대의 필살기

마틸다는 어윈이 요정계에 있다는 말을 듣고 다시 옛날을 회상한다. 그러나 이제 옛날로는 돌아갈 수 없는 일. 그리고 주인공이 나간 이후에 젤바가 나타나 마틸다를 일곱 번째 현인으로 지목한다. 그 말은 곧 마틸다의 목숨도 얼마 남지 않았다는 뜻.



## 15. 포킬 · 꿈으로의 인도




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 울칸 광산 |
| 발생조건 | '흘러가는 자들'과 '대장간 지금 폐점 중'을 클리어하고 울칸 광산으로 간다. |
| 목표 | 어윈과 마틸다, 에스카데의 옛모습을 본다. |

울칸 광산에 들어가자마자 포킬이 보인다. 포킬은 이야기 상자를 돌리더니 주인공을 과거의 광산으로 보내버린다.


▲ 에스카데는 어렸을 때부터 편견에 사로잡혀 있었다


▲ 이 물음에서 'はい'를 선택해야 이야기를 계속 볼 수가 있다.

과거의 광산에서 본 것은 에스카데와 어윈, 그리고 마틸다였다. 마틸다는 어윈과의 사이를 가로막는 사회가 싫어서 어윈과 함께 나락에 가고 싶었다. 그리고 어윈은 마틸다가 싫어하는 그 세계를 멸망시켜주겠다고 약속하고 마틸다의 정령의 힘을 가진다. 이 사건으로 마틸다는 단명하게 되고 어윈은 나락으로 빠져버린 것이다. 주인공이 깨어나면 에스카데가 다가온다. 그는 자신과 다나에 중에 누구에게 붙을 것인지 정하라고 한다. 에스카데에게 붙지 않으면 보스전이 기다리고 있다. 바로 에스카데와. 하지만 에스카데 역시 어려운 점이 없는 보스라서, 에스카데가 재수없다고 생각되면 바로 싸우자.


▲ 걸 멋만 잔뜩 들었다




## 13. 방황의 회랑




| | |
|---|---|
| 발생장소: | 절벽의 마을 가토. |
| 발생조건 | '포킬 · 꿈으로의 인도'와 '위험한 액프터는 닥'를 클리어하고 치유의 사원으로 온다. |
| 목표: 다나에와 에스카데 중 한쪽과 결판을 낸다. | |

다나에는 마틸다에게 나이를 먹지 않는 요정계에 가서 어윈과 함께 살라고 권유한다. 그때 에스카데가 등장하여 다나에를 공격한다. 다나에는 에스카데야 말로 악마라며 소리치고…. 마틸다는 주문을 외우다가 어디론가 워프된다. 민더스 유적으로 워프된 마틸다를 쫓아가면 에스카데와 다나에가 대립하고 어느 한쪽에 가세하여 나머지 한쪽을 쓰러트리면 된다. 내용은 간단하지만 스토리적으로는 상당히 비극적인 이벤트. 한편 마틸다는 어윈을 만나게 된다.


▲ 귀찮으면 그냥 니키타에게 안내를 맡기자


▲ 필자는 에스카데를 쓰러트렸다(재수없어서)

*마틸다: 어윈! 살아있었어! 나는 믿었어…. 계속…!*
*어윈: 마틸다…너는 변한 게 없구나.*
*마틸다: 무슨 소릴 하는거야. 보라고. 단 10년만에 이런 할머니가 되었는걸.*
*어윈: 겉모습은 변했군.*
*마틸다: 겉모습뿐일까. 사고방식도 비관적으로 변했어. 너도 악마면서 나이를 꽤 빨리 먹었구나. 후후후.*
*어윈: 요정계는 사념을 강하게 반영하지. 이미지 하는 힘만 있으면 좋아하는 연령으로 살 수 있어.*
*마틸다: 그래서 날 요정계에?*
*어윈: 그것도 있지.*
*마틸다: 요정들은 받아들이지 않아.*
*어윈: 어떨지는 모르지. 내겐 힘이 있어. 받아들이게 할거야. 사악한 인간들이 만든 룰. 죽어야만 하는 운명. 너는 뭐든지 그냥 받아들이려고 하지.*

그리고 어윈은 마틸다를 설득하려 하지만 마틸다는 끝내 요정계에 가지 않는다. 다나에는 그런 마틸다를 이해하지 못하고 답답함만 더한다.



## 17. 상천의 빛




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 절벽의 마을 가토 |
| 발생조건 | '빙황의 회랑'을 클리어하고 치유의 사원으로 간다. |
| 목표: | 어윈을 쓰러트린다. |

어윈이 부활시킨 원 루세이메어. 그것은 세상을 혼란하게 만드는 주범이다. 마틸다는 다른 모두가 자유롭게 살아가는 모습이 자신의 역할이라며 어윈이 세계를 멸망시키는 것도 지켜보겠다고 말한다. 다나에는 도저히 그녀를 이해 못하고…. 마틸다에게 아티팩트 '사랑의 브로치'를 얻었다면 루세이메어로 향하자. 길은 복잡하지 않다. 어윈을 향해서 곧게 나아가자.




▲ 위의 선택항목을 골라야지만 계속 진행할 수 있다




▲ 인간이라는 종을 말살하기 위해 내려온 어윈

*BOSS.*

*어윈(アーウィン)*

레벨이 무려 72나 되기 때문에 공격의 강력함은 말 안 해도 알 만한 수준. 특별한 공략법은 소개해 줄 수가 없다. 아마 이번 보스야말로 진정한 실력 승부가 아닐까 한다. 최종보스 마나의 여신 만큼이나 괴로운 상대이므로 컨티뉴를 계속할 각오도 해 놓는 것이….



▲ 회피 불능 공격. 어빌리티로도 피하기가 힘들다



▲ 처음에 표시되는 선 밖으로 빨리 벗어나자



▲ 맷집이 적은 것이 유일한 약점

어윈은 죽음을 맞이한다. 그리고 치유의 신전의 마틸다도…. 마틸다는 일곱 번째 현인이 되고 둘은 나락에서 재회한다. 그러나 어윈은 끝까지 자신의 본심을 억제하고서는 악마라는 자신의 운명을 탓하며 마틸다에게서 멀어져 간다….




















# 용들의 싸움

## 41. 붉은 타께




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 나락 |
| 발생조건 | 나락에 처음 들어가서 묘비를 조사한다. |
| 목표 | 몬스터 제블·파(ゼーブル·ファー)를 쓰러트린다. |

나락에 가면 아무것도 없는데 묘비를 조사해 보면 갑자기 나락 안으로 워프된다. 그리고 정신을 차리면 랄크(ラルク)라는 인물이 등장한다. 그는 용제 티어메트(ティアマット)의 드래군이라며 자세한 것을 알고 싶다면 자신을 따라오라고 한다. 기분나쁘다고 거절할 수도 있겠지만 이곳은 나락이므로 이곳을 나가지 못하면 그 좋은 것도 못해보고(뭔데?) 영영 죽음이다. 얌전히 따라가자. 나락은 몬스터는 둘째치고 길이 비슷비슷해서 진행이 꽤나 껄끄럽다. 귀찮더라도 천천히 조금씩 나아가야 헤매는 일을 덜 수가 있다. 그리고 앞으로 많이 와야 할 테니까 대강은 길을 외워두도록 하자. 나락을 더 진행하려면 사자의 선례라는 것을 받아야 하는데 사돌들은 올본(オールボン)의 허가가 없으면 해줄 수가 없다고 한다. 올본에게 가서 허가를 받고 오면 의식을 진행해준다. 이제 계속해서 내려가면 보스가 출현한다.



▲ 사자의 선례를 받는 곳



▲ 올본은 쉽게 허가를 내주지만 상당히 티어매트를 비꼬고 있다



▲ 죽은 자들도 만날 수 있다

BOSS

**제블·파(ゼーブル·ファー)**

크기도 작은 데다 이리저리 워프, 그리고 궤도가 큰 필살공격을 가해오기 때문에 신중히 싸워야하는 보스. 직선으로 공중에서 지상으로 쏘는 빔은 슬라이딩(スライディング)으로 피하고 음파 비슷한 공격은 일루전으로 피하자. 공격을 가할 수 있는 시간이 얼마 되지 않으므로 일반공격보다는 강공격으로 게임을 진행하자.


▲ 빔 공격은 보스의 HP가 적을수록 많아진다


▲ 이 공격은 보고 피하기엔 조금 늦다

보스를 격퇴하면 티어매트를 직접 만날 수가 있다. 티어매트는 제블 파를 쓰러트린 자가 나타났다며 기뻐한다. 그리고 자신은 옛날에 용제로서 지상에 군림하고 있었지만 세 마리의 다른 용에게 마력을 빼앗기고 나락으로 떨어지는 신세로 전락했다며 그 세 마리의 용을 대신 쓰러트려 줄 것을 부탁한다. 그런데 이게 거절할 수가 없는 부탁인 것이, 지금의 주인공은 반영체의 상태이기 때문에 이 부탁을 거절하면 그 좋은 것도 못해보고(뭔데?) 평생 나락에서 살아야 하는 것이다. 어쩔 수 없이 부탁을 수락하면 아티팩트 '용의 칸테라'를 받고 이벤트 클리어.




## 38. 군청의 수호신



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 노룬산맥 |
| 발생조건 | 랄크를 데리고 노룬산맥으로 간다. |
| 목표 | 메가로드를 쓰러트린다. |

상당히 단순한 이벤트로 산을 올라가서 메가로드를 쓰러뜨리면 된다. 단 중간에 메

가로드의 드래군들이 훼방을 놓는데, 세 마리를 찾아서 처치한 후에 산중턱에 있는 드래군상을 조사하면 길이 열린다(그전에 드래군상을 조사하면 입구로 워프된다). 일단 산에 들어서면 시에라라는 인물이 나와서 랄크는 티어매트에게 속고 있을 뿐이라며 강변하고는 사라진다. 이외에는 특별한 이벤트는 없다.



▲ 시에라의 첫 등장


▲ 안됐지만 드래군들은 약하다


▲ 이 석상을 제거해야 한다

BOSS.

*풍독사(風讀み使)*

총 세 명이 있다. 마법을 주무기로 사용하며 필살기는 가지고 있지 않으므로 쉽게 싸울 수 있는 상대. 위력이 강한 필살기 2방이면 죽는다.


▲ 이 공격을 당하면 잠시 움질일 수 없다

BOSS.

*메가로드(メガロード)*

강하다. 강력한 특수공격들을 지니고 있는데다가 접근하면 자동으로 밀려난다. 공격력도 출중하고 맷집도 좋은 어려운 상대. 일루전은 필수로 지니고 있어야 한다.


▲ 직접공격도 잘못 맞으면 사망이므로 무적시간으로 회피하는 것도 좋다


▲ 마법진이 나타나면 위치를 기억해서 회피하자


▲ 바람이 일어나는 전면은 전부 공격 사정권에 들어간다

메가로드가 가지고 있던 마나스톤의 힘은 티어매트가 흡수하고 주인공은 아티팩트 '용골'을 얻는다. 그런데 아무리 봐도, 주인공이 침략자 같은 느낌을 지울 수가 없는데….




## 39. 자감의 원령




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 뼈의 성. |
| 발생조건 | 랄크를 데리고 뼈의 성으로 온다. |
| 목표 | 자자리를 쓰러트린다. |

뼈의 성에 도착하면 학생들이 가득히 있다. 랄크는 이게 뭐냐고 놀라고…. 그 때 갑자기 성쪽에서 용의 울음소리가 들려온다. 안으로 달려가면 중간보스전이 펼쳐지는데 뭐 어렵지 않게 이길 수 있다. 그리고 용의 입을 조사하면 뼈의 성으로 들어갈 수 있다. 주의할 점은 패트 몬스터나 고렘을 데려오는 쪽이 진행이 수월하므로 꼭! 데리고 와서 성에 들어가자.


▲ 가벼운 중간보스전


▲ 어찌된 일인지 전부 뿔뿔이 흩어진다

일단은 동료부터 모아야 할 텐데…. 플레이어가 있는 곳은 지하 1층이다. 일단은 고렘(내지는 패트 몬스터)을 찾자. 아무것도 조사하지 않고 돌아다니면 같은 곳을 계속 지나갈 뿐이다. 던전에 놓인 해골이나 석상을 조사하면 길을 열어주므로 그 길을 따라가면 고렘과 만날 수 있다.



▲ 이 해골이 길을 열어준다



▲ 고렘과 함께 스위치를 밟자



이제 스위치를 작동시켜서 엘리베이터를 타고 3층으로 가자. 3층에 도착하면 시에라가 재등장한다. 시에라는 티어메트가 될 꾸미는지 알고 있나고 물어보는데 알든 모르든 시에라는 싸움을 걸어온다. 시에라 역시 너무 약하다. 뭘 믿고 덤비는 지…. 그런데 점점 주인공이 악당같은 느낌이 든다. 어쨌든 시에라가 남긴 열쇠를 가지고 2층으로 가면 랄크도 합류한다. 이제 다시 3층으로 향하자. 3층에서는 2번의 보스전이 기다리고 있다.



▲ 이것 한 방으로 OK!




▲ 랄크는 누나 운운하며 잠꼬대를 한다

*BOSS*

***불사황제(不死皇帝)***

마법과 필살 공격을 병행해서 공격해오는 보스. 다양한 공격패턴을 지니고는 있지만 금방 간파가 가능하므로 그다지 힘들지는 않다. 상태이상을 많이 일으키는 점에는 주의할 필요가 있다.



▲ 주변 전체를 공격하는 기술이다



▲ 잘 맞지 않는 공격을 많이 한다

*BOSS*

***자자라(ジャジャラ)***



총 2회를 싸워야 한다. 첫 번째 형태는 메가로드 정도의 난이도와 비슷한 공격을 사용하므로 방심은 금물. 강력한 필살기로 맞대응하는 것이 상수다. 두 번째 형태는 비행형태이지만 싸우기는 오히려 수월하다. 회피계 어빌리티를 능숙하게 사용하는 것이 승리의 지름길.



▲ 브레스 공격은 정말 위험하다!



▲ 쟈자라의 제 2형태



▲ 거의 피할 곳이 없는 공격이므로 필살기로 피하자

쟈자라의 마나의 힘도 티어매트의 것이 되고…. 이제 남은 용은 한 마리뿐이다. 아티팩트 '물방울 풀의 지팡이'를 얻으면 이벤트 클리어.




## 37. 백사의 용희



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 하얀 숲 |
| 발생조건 | '자감의 원령'을 클리어하고 랄크를 데리고 하얀 숲으로 간다. |
| 목표 | 백룡 바디스(ヴァディス)의 마나스톤의 힘을 얻는다. |

이제 남은 상대는 백룡 바디스 뿐…. 하얀 숲은 실제로는 녹색의 숲으로 바디스가

있는 곳 까지는 랄크가 냄새를 맡아서 알려주므로 헤맬 일은 하나도 없다. 일사천리의 진행. 적들도 가벼운 마음으로 상대하자(잘만 따라가면 얼마 나오지도 않는다).



▲ 이런 말이 나오면 바른 길



▲ 이런 말이 나오면 틀린 길

바디스가 있는 곳까지 다다르면 시에라가 다시 등장한다.

*시에라: 랄크…. 드디어 여기까지 와 버린건가….*
*랄크: 시에라, 바디스는 어디있지?*
*시에라: 랄크! 티어매트가 뭘 하려고 하는지 알고 있는 거야! 티어매트가 네게 용사냥을 명한 것은 복수를 위해서만이 아니야! 이 세계의 힘의 원천인 마나 에너지를 자신의 것으로 하기 위해서야!*
*랄크: 그런 건 알고 있어.*
*시에라: 바보같은! 티어매트가 마나의 힘으로 지상에 올라오면 어떻게 될 거라고 생각해!*
*랄크: 시끄럽다! 시에라! 티어매트가 지상에 올라오면 그 기사인 나도, 나도 지상에 부활할 수 있어.*
*시에라: 무슨 말이지?*
*랄크: 부탁한다, 시에라, 방해하지 말아줘!*
*시에라: 나는…드래군이다. 군주 드래곤과 마찬가지로 세계질서의 관리가 임무…. 질서를 어지럽히려는 자를 두고볼 수는 없어! 그것이 내 동생이라 해도!*
*????: 그만 두세요, 시에라.*
*시에라: 바디스님!*
*바디스: 피를 나눈 형제를 싸우게 할 수는 없어요….*
*랄크: 바디스, 얌전히 마나스톤이 있는 곳을 안내해라. 그러면 다른 두 마리처럼 죽진 않아.*
*바디스: 알았습니다. 마나스톤은 그 길을 쭉 따라가면 있습니다….*
*랄크: 목숨은 건졌구나….*
*바디스: 가세요, 랄크, 그리고 잘못을 깨달으세요.*



▲ 랄크는 자유를 위해 티어매트를 부활시키려고 한 것이다

결국 티어매트의 부활조건은 이루어지고 만다. 그리고 랄크는 떠난다. 바디스는 주인공에게 티어매트를 저지해 줄 것을 부탁한다. 위의 선택항목을 골라 운명에서 도망가지 않는다고 대답하면 된다. 그러면 바디스가 주인공의 힘을 시험해 보겠다며 전투를 벌인다.

BOSS
**바디스(ヴァディス), 시에라(シエラ)**

시에라는 거의 조무래기 수준으로 등장하므로 무시해도 된다. 정작 바디스 마저도 다른 두 용처럼 움직이지 않으니 역시 쉽다. 화면 전체 공격도 없으므로 공격도 피하기 쉽고…. 용들중에서는 가장 간단한 보스다.


▲ 가끔씩 사라졌다 나타나기도 한다


▲ 그다지 위협적인 공격은 아니다

바디스를 이기면 바디스는 시에라와 주인공에게 랄크를 도와달라는 부탁을 한다. 이로서 이벤트는 종반을 맞이하게 된다.




## 40. 진홍색의 용제




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 나락 |
| 발생조건 | '백사의 용희'를 클리어하고 나락으로 가서 시에라를 동료로 한다. |
| 목표 | 티어매트의 영상에서 티어매트를 쓰러트린다. |

드디어 용들의 마지막 이벤트. 일단 시에라를 동료로 얻고 나락으로 들어가면 티어매트가 만반의 준비를 해 놓았다는 것을 알 수 있다(하지만 적들은 여전히 약하다). 옛날에 나락의 밑으로 향하던 방식으로 아래로, 아래로 향하여 최하층을 노리자. 중간에 나오는 사람에게 말을 걸면 최하층으로 한 번에 보내주니 잘 이용하도록.


▲ 악간의 쇼

최하층으로 내려가면 티어매트와 랄크가 일행을 기다리고 있다.



▲ 쓸데없는 질문은 하지마!



▲ 비겁한 수를 쓰는 티어매트

*티어매트: 드디어, 드디어 긴 세월의 꿈이 이루어지는구나! 잘 했다 랄크! 이것으로 나도 본래 모습으로 돌아갈 수 있어…. 이런 나락에서 탈출하는 것 따위는 문제도 안 돼!*

*시에라: 그렇게는 안 돼, 티어매트. 네가 지상으로 올라가게 놔 둘 것 같니!*

*랄크: 시에라….*

*시에라: 랄크! 티어매트는 널 이용하고 있을 뿐이야! 모르겠어?*

*랄크: 알고 있어. 그러니까 결판은 내가 내게 하지 않겠어?*

*시에라: 라, 랄크? 너….*

*랄크: 들은 대로다. 티어매트. 나는 마나파워를 모으고 너는 그것을 증폭시킨다. 그리고 부활의 때…. 너는 나와 싸워서 승자만이 지상부활을 이룬다. 그런 계약이었을거야. 약속대로 나와 승부해라.*

하지만 티어매트는 랄크와 승부하지 않고 비겁한 수를 써서 랄크와 일행을 싸우게 만들고 자신은 도망치고 만다. 이제는 랄크와 싸우지 않으면 안 된다.

*BOSS.*

### 철거인 랄크(鐵巨人ラルク)

공격력은 보스니까 물론 강하지만 움직임이 너무 굼뜨다. 시에라도 적절히 싸워주므로 커다란 장애는 없다. 허나 문제는 맷집. 각 무기의 최고 필살기를 무려 8방을 먹여도 죽지 않는 엄청난 내구력을 보여준다. 한 번 잘못 맞으면 치명상이므로 확실히 필살기를 맞출 수 있을 때에만 사용하자.


▲ 올 레인지 어택?

이렇게 해서 랄크는 힘을 다하고(나락에 있는 몸이기 때문에 죽지는 않는다), 나락이 무너지며 티어매트의 성인 염성이 나타난다. 염성은 한번 들어가면 다시 나오지 못하는 던전이므로 기억해 두자. 꼭 시에라와 함께 들어가지 않아도 관계는 없으나 사람이 많은 쪽이 유리하다는 것도 명심할 것. 염성은 매우 복잡한 구조를 지닌다. 간단하게 소개를 하자면 일단 1층에서 4층까지는 그냥 올라갈 수가 있다. 거기에서 포포이상이 있는 곳까지 떨어진다. 거기에서 일단 세이브를 하고 좌측의 통로와 계단으로 가면 통로당 한 명씩의 보스가 있으므로 격퇴하고, 그 후에 우측면에서 계단으로 내려가는 지하 1층에서 또 하나의 보스를 격퇴한다. 그런 후에 다시 처음에 올라갔던 것처럼 4층으로 올라가서 4층의 커다란 문으로 들어가면 티어매트까지 다다를 수 있다. 말로는 쉽지만 실제로는 왔다갔다를 많이해야 한다. 부디 포포이상에서 꼭 세이브를 하길 바란다.


▲ 바디스가 일행을 지켜주었다


조무래기의 레벨이 상당하다


▲ 이렇게 생긴 통로는 반드시 아래로 떨어지게 되어있다


▲ 중간 기점이라고 생각하자


▲ 중간 보스 제노아(ゼノア). 랄크와 비슷한 보스이다


▲ 이걸 보스라고 내놓았나?


▲ 이 계단 이외의 지하 1층으로 가는 길은 샵길이다


▲ 한심한 세 번째 보스

*BOSS.*

**티어매트(ティアマット)**

드디어 티어매트와의 지상의 운명을 건 결전. 지상의 운명을 건만큼 그 난이도는 엄청나다. 티어매트의 필살공격은 화염브레스와 마법진 공격, 그리고 물어뜯기로 나뉘는데, 레벨이 어지간히 높지 않는 한, 브레스와 물기에 당하면 즉사급이다(레벨60정도면 겨우 면할까 말까). 따라서 필살기를 공격용으로 쓸 여유가 그다지 많지가 않다. 차분하게 조금씩, 확실히 데미지를 주는 방식으로 상대하자. 그리고 패트 몬스터 보다는 로직 블록을 꽉 채운 고렘을 데려오면 설혹 주인공이 죽는다 하더라도 버텨줄 확률이 높다. 건투를 빈다.



▲ 지상 브레스는 티어매트의 머리 바깥에만 있으면 피할 수 있다



▲ 물어뜯기(보다는 씹어먹기)는 브레스보다 리치가 길다



▲ 마법진이 있는 곳이 공격범위이므로 보고 피해도 된다(단 여유는 없다)



▲ 일반 공격도 피하기가 꽤나 힘들다

이제 펼쳐지는 작은 엔딩. 티어매트는 최후를 맞이하고 염성은 다시 나락으로 돌아간다. 랄크는 나락에서 티어매트의 드래군이었던 관계로 피의 저주를 풀기 위해 긴 나날을 보내게 되었다. 메가로드와 자자라는 마나스톤의 힘을 되찾아 부활하고, 두 남매는 헤어지게 되었다. 그러나 그 후에 이 두 남매가 무사히 재회했다는 사실을 아는 사람은 거의 없었다….

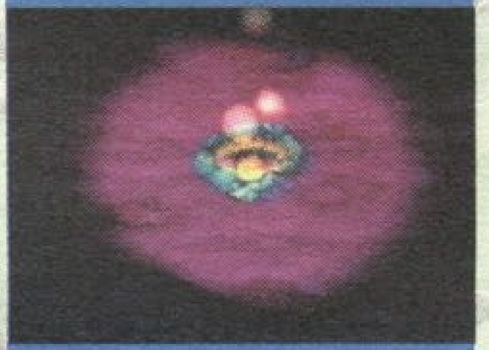














# 주매족

## 5. 길잃은 프린세스




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건: | 마을주점에서 레이첼과 말다툼을 하고 있는 루리와 함께 동료를 찾는다고 대답하거나 거절한 이후에 마을에서 만나 동료를 찾는다고 대답 |
| 목표 | 메키브의 동굴에서 진주공주를 찾는다. |

도미나 마을에 처음 들어서면 양파검사 두엘이 루리에게 말을 걸지만 루리는 이름만 겨우 대답하고 무시하고는 주점으로 들어간다. 루리를 쫓아 주점으로 들어가면 루리는 주점에 있는 레이첼에게 자신의 동료에 대해 아는 것이 없냐고 계속 몰아붙인다. 끼어들어서 이야기를 들어보면 루리의 동료가 루리와 헤어져 어디론가 행방불명이 된 모양이고 그것을 레이첼이 알고 있는 듯 하다. 대화의 선택항목은 위의 것은 모두 레이첼을 동정하는 내용이고 밑의 것은 루리와 함께 나서자는 내용이므로 귀찮은 것이 싫다면 밑의 선택항목만을 골라 루리를 동료로 삼자. 실수로 레이첼을 감싸주었을 경우에는 도미나 마을을 열심히 돌아다니다 루리를 만나서 데려간다(連れていく)를 선택해도 결과는 같다. 단, 메키브의 동굴을 만드는 아티팩트인 '비취 달걀'은 전자의 방법으로 했다면 루리가 그냥 주지만 후자의 방법을 택했다면 레이첼에게 얻어야 하므로 잊지 말자.



▲ 선택항목의 결과는 비슷하므로 너무 신경쓰지 말자



▲ 여기서 아래의 것을 선택하면 이 이벤트는 볼 수 없다

아티팩트를 사용하여 메키브의 동굴로 들어가자. 메키브의 동굴에 들어서면 두엘이 보이는데 게임에의 도움말을 해주는 것이므로 그다지 주목하지는 말자. 아무리 난이도가 거리에 달렸다 하더라도 이 동굴은 어쨌든 쉬운 편이다. 전투의 감각을 익히는 데에 주력하자. 던전도 그다지 큰 편이 아니므로 돌아다니면서 아이템을 입수하는 것도 좋을 듯.


▲ 두엘이 어느새?


▲ 이 뿌니는 일행을 동굴 입구로 되돌린다

보스가 있는 곳 근처까지 진행하면 보석도둑 산드라가 나타나 약간 불길한 말을 하고 사라진다. 그녀는 루리와 진주공주에 대해 꽤 알고 있는 듯 한데…. 산드라를 지나쳐 들어가면 보스가 기다리고 있다.




▲ 산드라는 일행을 기다리고 있었는 듯

*BOSS.*

### 두·잉(ドゥ・イング)

초반 보스이니 만큼 그다지 어려운 점은 없지만 덩치가 있느니 만큼 공격은 위력적이므로 조심하자. 루리의 능력이 높기는 하지만 PS의 조정 테크닉은 믿을 수가 없으므로 2P플레이를 하고 있지 않다면 도움은 기대하지 않는 것이 좋다. 냉동 공격만 조심하면 낙승.


▲ 위력적인 찍기 공격


▲ 이 공격에 맞으면 냉동되어 버리므로 조심


▲ 화면 구석에서 피할 것을 권한다

보스를 쓰러트리면 바위틈에 숨어있던 진주공주가 모습을 드러낸다.

*루리: 진주공주! 어디있어!*
*진주공주: 루리군?*
*루리: 핵은 다치지 않았어?*
*진주공주: 응.*
*루리: 혼자서 어슬렁대지 말라고 그렇게 이야기했잖아. 왜 여기 있는거야?*
*진주공주: 생각을 좀 했었어. 이것저것….*
*루리: 지금은 아무것도 생각하지마. 지금은 얌전히 내게 보호받으면 되….*
*진주공주: 하지만….*
*루리: 적당히 좀 해!*
*진주공주: 미안해. 미안해.*
*(선택항목에서 진주공주를 편든다(真珠姫をかばう)를 선택)*
*루리: 넌 좀 가만 있어줄래?*
*진주공주: 이 사람은…?*
*루리: 날 찾는 걸 도와줬어. 이상한 놈이야.*
*진주공주: 그, 그랬구나….*
*루리: 슬슬 가자.*
*진주공주: 그래도….*
*루리: 안녕.*
*진주공주: 저…, 고, 고마워.*
*루리: 가지니까.*
*진주공주: 미안해. 지금 가.*
*루리: 언니, 저…이거, 답례에요.*


▲ 부끄럼을 많이 타는 진주공주

그리고서 진주공주는 아티팩트 '초롱꽃 램프'와 '돌 눈알'을 주고는 루리와 함께 사라진다.




## 23. 암벽에 새긴 화염의 길




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 절벽의 마을 가토 |
| 발생조건 | 처음 가토에 들어가서 초인에게 말을 건다. |
| 목표 | 가토에 나타난 괴도 산드라를 추격한다. |

가토에 들어서자마자 보이는 초인은 배가 아프다며 수도녀들에게 매달리지만 초인이 날뛰는 바람에 도와주기도 전에 어디론가 뛰어가 버린다. 쫓아가보면 이곳의 염의 교사라고 하는 루벤스를 만날 수 있다. 그는 사원의 화염을 누군가 노리고 있다는 말을 듣고 신경이 곤두서 있었다. 루벤스와 반대 방향으로 올라가면 초인이 있다. 어떤 수도녀가 도와주겠다며 보는데, 초인에게는 회충 부부라고 하는 만능약의 재료가 되는 기생충이 붙어 있어서 아픈 것이었다. 수도녀가 그 잎파리를 떼어내어 치료해 주겠다고 하지만 초인은 그게 무서워서 도망을 친다(짜증나는 놈). 이 수도녀는 루벤스도 만능약을 찾고 있다고 혼잣말을 하는데…. 초인이 달려간 곳은 치유의 사원. 하지만 곧 뛰쳐나간다. 다시 테라스로 가보면 이번엔 루벤스도 있다. 고쳐주겠다고 해도 이 녀석은 자꾸 도망만 쳐서 사람을 곤혹스럽게 한다. 수도녀는 초인의 회충 부부를 루벤스가 가질 것을 주장하지만 루벤스는 그것을 거절한다. 이에 수도녀는 루벤스가 너무 무르다며 상당히 질책을 하고는 사라진다. 다시 사원으로 가보면 수도녀가 쓰러져 있다. 보이드(ボイド)경감이 나타나서는 살인 사건이라고 호들갑을 떨지만 단지 초인에게 부딪쳐 쓰러졌을 뿐. 보이드는 산드라의 예고장을 보고 그녀를 잡기 위해 여기에 와 있었다. 무시하고 다시 테라스로 가면 수도녀와 루벤스가 말싸움을 하고 있다.





▲ 루벤스의 등장. 하지만 곧 죽는다


▲ 주사를 무서워하는 어린애를 보는 듯 하다



▲ 초인에게 상처를 주기 싫어하는 루벤스


▲ 수도녀를 가장한 산드라는 루벤스의 보석을 빼앗아 루벤스를 죽여 버린다. 루벤스는 주매족이었던 것이다.

수도녀: 그 초인 말입니다. 역시 난 회충부부를 가지겠어요.
루벤스: 하려면 혼자서 해! 난 싫어.
수도녀: 냉정하군요. 마법도시에 있는 연인이 어찌되든 상관없다니.
루벤스: 어째서 그녀가 있는 곳을?
수도녀: 글쎄요. 왜일까요?
루벤스: 조롱하지마라…;
수도녀: 당신이 안 가지겠다면 회충부부는 내가 가질텐데 상관없어요?
루벤스: 멋대로 하면 되잖아.
수도녀: 초인이 죽든, 연인이 잠든 채로 있든, 관계없다고요?
루벤스: 난 누구도 관계시키고 싶지 않고, 다른 사람이 내게 간섭하는 것도 싫어. 냅둬!
수도녀: 그럴 순 없죠. 빛을 잃은 더러운 돌에 심판을!
(루벤스를 찌른다)
루벤스: 윽…우…악…;
수도녀: (주인공이 다가오자)가까이 오지마. 죽여버릴 거예요. 핵은 상처입지 않았어요. 내가 말하는대로 하면 핵에는 손대지 않겠어요…;
루벤스: 뭐가…목적이…나…;
수도녀: 간단한 거예요. 울면서, 목숨을 구하세요. 그러면 용서해 주지요. 어때요? 눈물은 나와요?
루벤스: 윽…; 나는…;
수도녀: 그래요. 무리로군요. 유감이에요. 안녕, 루비의 기사님.
수도녀: 아직 살아있어. 과연 휘석의 자리에 있는 주매. 굉장한 주력이야. 후후후…; '희망의 화염'…; 확실히 받았어요. (주인공이 다가오자) 잡힐 수는 없어요. 또 만나죠.

그리고 산드라는 사라져 버리고, 보이드 경감은 주인공에게 자신을 도울 것을 제안한다. 어떻게 대답해도 찾아야 하니 적당히 선택하고 가토의 던전으로 향하자. 이곳 역시 심하게 어렵지는 않지만…. 초인이 흘린 나뭇잎을 따라가면 의외로 헤매지 않고 길을 찾을 수 있다. 혼자서 돌아다니기는 약간 벅찰 수도 있으므로 버드나 패트를 데리고 다니도록 하자. 보스는 없다.


▲ 이 녀석들에게 연속으로 조이기를 당하면 방법이 없다



▲ 여기는 아직 통행금지


▲ 또 다시 도망치는 산드라

산드라는 초인에게서 회충부부를 떼어주고, 곧 보이드가 들이닥치지만 산드라는 유유히 도망가 버린다. 보이드는 자신이 꼭 산드라를 잡으리라고 다짐하고, 주인공에게 아티팩트 '수비술의 석판'을 준다.




## 21. 화이트 펄




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 뼈의 성. |
| 발생장소 | 레이리스의 탑. |
| 발생조건 | 레이리스 탑 앞에 있는 진주공주를 동료로 한다. |
| 목표 | 레이리스 탑 정상까지 올라간다. |

레이리스의 탑 앞에 서 있는 진주공주. 무리와는 또 다시 헤어진 모양이다. 진주공주는 이 탑이 자신을 부르는 것 같다며 같이 가 줄 것을 부탁한다. 진주공주와 함께 탑을 올라가도록 하자(一緒に行くを 선택). 진주공주는 공격기술이 아무 것도 없으므로 없는 셈치는 것이 속 편하다. 단 싱크로 기술은 상태이상을 회복해 주므로 아예 2P컨트롤로 바꾸어 놓고 상태이상에 걸렸을 때, 2P패드를 조정하는 것도 한 가지 방법이라면 방법. 이 곳의 적들은 기본적으로 레벨이 상당한 수준이다. 단 이쯤 되었으면 완전 무적 시간이 존재하는 어빌리티 '일루젼'(イリュジョン)과 주무기의 초강력 필살기는 하나쯤 익혀 두었을 것이므로 그것들을 이용하여 밀어부치자. 이 탑은 그냥은 끝까지 올라갈 수 없고 8층에 있는 엘리베이터를 이용, 10층까지 올라가야 최상층에 다다를 수 있으므로 주의하자. 겨우 끝가지 오면 진주공주는 위험해지면 도망가라는 말을 하고 서는(하지만 이 게임은 도망이 없다…) 운명의 방으로 들어간다. 그러나 운명의 방에서 기다리고 있는 것은 마물이었으니….


▲ 적들의 기본레벨도 상당하다


▲ 이곳으로 떨어지면 5층까지 떨어진다. 절대 떨어지지 말자



BOSS.
**데스페인(デスペイン)**

판정범위가 굉장히 넓고 움직임이 느리므로 공격하는 것도 어렵지 않고 필살공격도 비교적 수월하게 피할 수 있다. 단 점프공격은 범위가 상당히 넓으므로 떨어지는 곳의 정반대 구석에 있어야만 피할 수 있을 정도다. 백대시(バックダッシュ)나 일루전은 필수 장비! 이점에만 주의하면 이기기는 어렵지 않다.


▲ 넓고 강력한 점프공격


▲ 연타 공격은 피하기 쉽다

뒤늦게 등장한 루리. 진주공주는 이 탑에 조금 더 머물고 싶다고 애원을 하고 루리는 하는 수 없이 부탁을 들어준다. 그리고 주인공에게 보호를 부탁하고는 사라진다. 진주공주를 데리고 탑을 빠져나가자. 1층까지 도착하면 갑자기 산드라가 등장한다.


▲너 이이로 유이나?



▲ 난데없이 등장하는 산드라

BOSS.
**쥬얼비스트(ジュエルビースト)**

성검전설의 게임 특성상 보스전이 두 번이라고 그다지 부담될 것은 없다. 쥬얼비스트는 몸을 드릴로 바꾸어 땅밑에서 공격하는 필살공격과 전진공격, 몸을 대포 모양으로 바꾸어 공격하는 필살공격의 주로 3가지 패턴으로 공격해온다. 전진공격은 한번 들어가면 말리게 되니 필히 통상공격은 쥬얼비스트의 후방에서 걸자. 땅밑에서 하는 공격은 솔직히 피하기 힘드니 어빌리티나 필살기의 무적시간을 이용하자. 대포 공격은 직선 공격이므로 수월하게 피할 수 있다.


▲ 사진으로는 알기 힘들지만 진주공주가 휘말리고 말았다


▲ 범위가 상당히 넓다

*산드라: 강한 파트너군요, 진주공주.*
*진주공주: 어째서…왜 우리들을 살해하는 거죠? 잔인해요….*
*산드라: 그 가슴의 핵에게 물어보시죠. 또 만나죠. 편히쉬시죠. 공주님.*
*(산드라가 사라진 후)*
*진주공주: 나는 살해당하게 되는 걸까? 기사가 없는 공주라니. 사냥감밖에 되지 않아…. 그런데 루리군은 동료를 찾고 있고…. 새로운 동료가 공주라면 루리군은…. 그렇게 되면 나는 외톨이야…. 동료따위…. 안 찾기면 좋을 텐데….*

진주공주는 그렇게 혼잣말을 남기고 주인공에게 아티팩트'녹지않는 마음'을 주고 탑을 나간다. 루리의 기분을 건드리지 않기 위해 바삐 탑을 나서는 진주공주….




## 31. 행복의 네가지 잎사귀




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오. |
| 발생조건 | '화이트 펄'을 클리어하고 진주공주가 마이홈에 머무는 상태에서 마법도시 지오에 가서 에메로드(エメロード)와 대화한다. |
| 목표 | 에메로드를 지킨다. |

이 이벤트를 발동시키려면 약간의 준비가 필요하다. 대단한 것은 아니고 '화이트 펄'을 클리어한 이후에 도미나 마을의 주점으로 가면 진주공주와 부딪치게 된다. 얼마 안 있어 루리도 등장하는데 루리는 진주공주를 주점에 남기고 또 동료를 찾으러 모험을 떠나려 한다. 진주공주는 그것이 싫은 듯 하다. 루리는 밖은 위험하다는 말을 하지만 산드라가 있는 한 어디있든 위험한 것은 마찬가지. 여기도 위험하다(ここもキケンだ)고 핀잔을 주자. 그 후에 기회를 놓치지 말고 집으로 초대를 하자(うちに誘う). 그러면 진주공주는 펄 뜻이 기뻐하고 루리도 동의하는 듯 하다. 이후로 진주공주는 다음 주매족 이벤트까지는 마이홈에 머물게 된다.



▲ 위의 선택항목을 골라 식객을 늘리자



▲ 돌아갈 곳이 그리웠던 진주공주

이제 마법도시로 향하자. 그곳에서 루리와 다시 만나게 되고 일단 루리를 동료로 맞아들이자. 그리고 마을의 맵 화면으로 이동하면 난데없이 웬 소녀가 등장하고 뒤를 이어 마법학원의 교사 누누자크(이름한 번 원…)가 등장하여 그 소녀에게 돌탱이라며 욕을 하고 소녀를 데리고 사라진다. 그 때, 루리의 보석이 빛나고 루리는 그 소녀가 주매족인 것을 알아챈다. 어서 그 소녀를 쫓아가자. 소녀는 학교에서 수업을 받고 있으므로 강의실로 가면 된다. 그러나 강의요일에 가면 선생들의 방해로 자유로이 대화가 불가능하므로 휴교일인 놈요일(ノーム曜日)이나 운디네요일(ウンディーネ曜日)에 학교 도서관으로 가야지 비로소 에메로드와 대화를 나눌 수 있다.



▲ 루리는 이곳에 있다

*에메로드: 루리씨!*



▲ 누누자크(ヌヌザック)는 에메로드를 보호해 주었다고 한다(생긴 것 한 번 원…)

*누누자크: 돌탱아, 조용히 못하냐, 여기는 전쟁터가 아냐, 크게 말 안해도 들려.*
*루리: 돌탱이라고…?*
*누누자크: 쓸모가 없는 녀석은 얼뜨기지. 주매족의 핵은 옛날에는 마석이라 불리는 중요한 것이었어. 마도사들이 전부 주매족의 핵에 혈안이 되었던 시대도 있었지만 어느것도 쓸모는 없었지.*
*에메로드: 아아, 잠깐만요! 선생님, 손님 앞에서….*
*누누자크: 고문서 따위에도 나와 있는대로 옛날에는 상당한 위력을 지니고 있었지. 어떤 상처도 낫는다든가, 위대한 마력의 원천이라든가, 여러가지가 전해지고 있지. 이 녀석은 내 귀여운 제자고, 아무데도 쓸데는 없어. 단순한 돌탱이지.*
*루리: 이자식!!*

그러나 누누자크는 사라져 버리고 루리는 자존심도 없다며 화를 낸다. 에메로드는 그것보다는 누나를 찾는데에 관심이 더 많은 것 같다. 그래서 주매족을 찾아 돌아 다니는 루리에게 아는 것이 없냐고 물어보지만 짐작가는 곳은 없다. 주인공에게도 물어보는데 적당히 대답하면 결과는 같다. 좀 더 물어보고 싶지만 갑자기 에메로드가 혼자 있게 해달라는 바람에 대화는 중지다.

지오의 여관에서 하루를 지내고 강의실로 가보면 에메로드가 있다. 에메로드는 주인공에게 부탁이 있다며 루리와 함께 휴일날 다시 도서관에 와줄 것을 요청한다. 다시 여관에서 시간을 때우고 도서관으로 가자. 에메로드는 부탁을 하기 전에 자신의 말을 들어줄 것을 요구한다.

*에메로드: 나는 주매족의 마을에서 도망쳐나와 이 학원에서 보호를 받았어.*
*루리: 왜, 주매의 도시는 멸망했지?*
*에메로드: 치유의 힘을 지닌 반딧불공주님이 납치되었어.*
*루리: 치유의 힘…, 반딧불공주….*
*에메로드: 모두들 주매족의 마을을 버렸어. 유의 힘이 없는데, 일족이 한데 뭉쳐있으면 위험하니까. 난 그 혼란 속에서 누나들하고 헤어져버렸어. 찾고 싶은데….*
*루리: 이 누누나부랭인가 하는 마법진 녀석이 방해를 하고 있구나?*
*에메로드: 아니야. 누누자크선생님은 날 보호해줬어. 마법을 공부하는 대신, 기사가 나타날 때 까지는 학교밖으로 나가지 않기로 약속을 했어.*
*루리: 내가 기사가 되면 되겠군*
*에메로드: 안돼. 루리씨는 공주가 있잖아? 누누자크선생님이 그러면 양다리 걸치는 거래.*
*루리: 기사와 공주는 연인사이가 아냐.*
*누누자크: 하나의 생명이 지켜지는 것은 자신의 목숨과 많아봤자 또 하나가 고작이야. 강한 채 마라. 주매족의 소년이여.*
*루리: 무시당했군. 그래서 어쩌게?*
*에메로드: 응, 그래서 선생님이 (주인공)에게 부탁하면 어떨까 하더라구.*



▲ 이놈아, 진주공주는 어쩌고?



▲ 진주공주와는 반대 성격

거절하지 말고 기사 역할을 승낙하자(두번째 선택항목). 이제 루리는 보석상에서 대기 상태가 되고 에메로드가 동료가 된다. 이제부터는 이벤트가 끝날 때까지 지오를 나갈 수 없으므로 주의하자. 루리가 있는 보석상으로 가보자. 보석상에서 알렉스에게 에메로드의 핵 비슷한 것이 있냐고 묻자 루리가 흠칫 놀란다. 에메로드의 누나들은 핵만이 남아있는 것이었다(즉 죽었다는 이야기). 옛날의 치유의 힘이 있다면 핵만 있다면 소생이 가능하겠지만…. 소생에 필요한 것은 주매족 누군가의 눈물이었지만 루리는 눈물을 흘릴 수 없는 상태였다. 루리는 에메로드의 신변을 걱정해서 학교로 돌아가라고 하지만 에메로드는 오히려 기사가 여자같은 소리하지 말라고 반박한다. 알렉스는 자신의 가게에서 주매족의 핵같은 것은 취급하지 않는다고 한다. 에메로드는 양심적인 가게라며 의외의 반응을 보인다. 보석가게는 도굴꾼과 동급으로 생각했다나? 알렉스는 주매족이 이 도시에 있다는 것에 놀라고….

속는 셈치고 크리스티 상회에 한 번 가보자. 크리스티의 시종 사자비는 아래 창고에서 보았다고 하고 크리스티는 필요하면 준다고 한다. 사자비는 공짜로 주냐고 묻지만 크리스티는 주매족의 핵은 불행을 가져온다고 말한다.




▲ 주매족의 디아나(ディアナ)


▲ 디아나는 에메로드의 누나의 핵을 넘겨준다

*에메로드: 뭐야 이거? 어째서 디아나님이? 디아나님!*

*디아나: 그 이름을 불러서는 안됩니다. 저는 이제 주매족이 아닙니다.*

*에메로드: 무슨…?*

*디아나: 주매족은 멸망해 갈 운명입니다. 당신도 주매족으로서의 삶을 버리세요.*

*에메로드: 싫어요! 누나들은 핵을 뺏겼어도 이렇게 나를 부르고 있어. 다른 주매족들도 마찬가지야! 모두 기다리고 있어! 치유의 눈물을 얻어 부활할 날을!*

*디아나: 치유의 힘을 지닌 최후의 주매족, 루석(淚石: 눈물의 돌)을 낳는 반딧불공주는 죽었습니다. 이미 이 세상에 저희들이 살아남을 수 있는 방법은 없어요.*

*에메로드: 나는 포기하지 않아!*

*디아나: 누님들의 핵을 가지고, 지금 당장 이곳을 떠나요. 보석도둑은 이곳을 알고 있습니다.*

*에메로드: 어째서?*

*디아나: 제 핵을 뺏겠다고 보석도둑의 전언이 있었기 때문입니다. 저는 일족의 지도자로서 결판을 내지않으면 안됩니다. 제 핵으로 모든 것이 끝난다면 좋겠지만….*

*에메로드: 그런 건 인정못해! 그만 거….*

*디아나: 희망의 불꽃이 보인다면 당신은 주매족으로서 살아가십시오. 누님의 핵은 제 뒤에 있습니다.*

이제 남은 핵은 두 개 남았다. 하나는 마법학원의 교장실에 있다. 하지만 교장실에는 그 지독한 메피안스가 있으므로 뒤지는 것은 불가능하다. 드라이어드(ドリアード)요일에 오면 메피안스는 수업중이므로 교실을 뒤져서 핵을 찾아내자. 나머지 하나는 여관에 있다. 카운터에서 말을 걸지말고 직접 주인에게 말을 걸면 그딴 건 모른다고 오리발을 내밀지만 맵 화면에 나갔다가 다시 들어오면 에메로드가 핵을 발견해낸다. 주인은 당연히 화를 내지만 사정을 설명하면 눈물을 비오듯 흘리며 가져가라고 한다. 이로서 핵은 전부 모였으나….



▲ 이 곳에 한 개


▲ 마지막은 이 곳


▲ 현재 주매족은 누구도 눈물을 흘릴 수 없는 듯하다


▲ 산드라가 재등장!

거리로 나가면 산드라의 예고장이 떨어진다. 에메로드는 학교로 돌아가고 루리에게 사실을 말하면 빨리 에메로드에게 가자고 한다. 하지만 학교에 가보았자 이미 보이드가 조사를 마친 후로 에메로든 학교에 없었다. 크리스티 상회 지하로 가면 에메로드가 있다. 하지만 에메로드는 어디론가 사라지고 디아나에게 말을 걸면 그 아이를 구해달라며 주인공 일행도 워프시킨다. 그리고 기다리고 있는 것은 산드라와 쥬얼비스트. 쥬얼비스트는 이전과 패턴이 같으므로 따로 공략법을 싣지는 않겠다. 일행은 한 발 늦고 산드라는 에메로드의 핵도 가져가고 만다.


▲ 에메로드도 죽음을…


▲ 루리는 진주공주의 자는 모습을 보고, 참혹한 현실을 말할 수는 없었다

디아나는 이미 각오했던 일이라며 루리에게 진주공주와 함께 다시 이곳에 오라고 하지만 루리는 진주공주의 평화로운 모습을 해치고 싶지않아 결국 입을 다물고 만다.






## 24. 코스모




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈 |
| 발생조건 | '행복의 네가지 잎사귀'를 클리어하고 마이홈을 다시 한번 온다. |
| 목표 | 진주공주를 찾는다. |

루리가 진주공주가 보석도둑에게 납치당했다며 화가 머리끝까지 나 있다. 같이 진주공주를 찾으러 가자(来てない・一緒にさがす). 이제 메키브의 동굴로 향하자. 향해야 하는 이유는 사진을 보면 알 것이다. 메키브의 동굴에서는 계속 직진만 하면 된다. 적들의 난이도는 1도 오르지 않았으니 문제될 것은 없다. 중간에 나오는 수상한 인물은 주매족에 대해 이상하게 박식한 것 같은데…. 끝까지 진행하면 진주공주와 산드라가 있다.



▲ 예고장이 동굴로…



▲ 몬스터들이 진주공주의 행방을 가르쳐준다

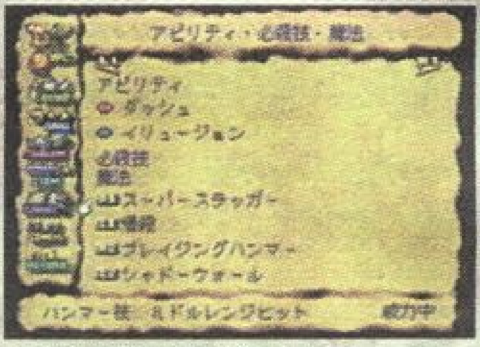


▲ 이 인물은 누구?

*산드라: 어때? 조금은 생각이 났나요? 당신의 역할이.*
*진주공주: 몇번 물어봐도 똑같아요. 당신이 말하는 역할 따위 난 몰라요!*
*산드라: 이게…!*
*루리: 진주공주에게서 떨어져!*
*진주공주: 루리군!*
*산드라: 후후, 기다리고 있었어.*
*루리: 진주공주를 데려가겠다.*
*산드라: 내가 그 말을 그대로 들어줄 여자로 보여?*
*루리: 듣게 해 주지, 운명의 검이여!*
*산드라: 훗, 느려!*
*(습격에 당하는 루리)*
*진주공주: 루리군!*
*산드라: 진주공주…, 당신의 사랑스런 루리군의 핵이 상처가 나 버렸어요? 어떻게 할래요. 공주님? 당신의 치유의 눈물로 기사를 구하지 않아도 되나요?*
*루리: 저 자식의 말따위 듣지마….*
*(일의 수상한 인물 등장)*
*???: 그만해라 산드라.*
*산드라: 왕…*
*왕이라 불린 자: 상처를 입히는 일에 의미는 없어.*
*산드라: 난 용서 못해요. 이 아이가…, 주매족의 모든 것이! 왜 눈물을 흘리지 않지? 대답해 진주공주!*
*진주공주: 슬퍼도…눈물이 안 나와…. 우리들은 울지 못해.*
*산드라: 너도 치유의 힘도 없는 이름뿐인 공주라는 말이군!*
*진주공주: 그래요…, 주매족은 이미 예전에 눈물을 잃어버린거예요.*
*산드라: 주매족이 잃어버린 것은 눈물만이 아니야…, 가슴의 핵에게 물어보시죠.*
*진주공주: ……….*
*산드라: 모르는군요. 고대의 기억을 이어 받은 당신조차도. 빛을 잃은 더러운 돌. 루리의 기사와 진주의 공주여! 두사람 싸잡아서 핵을 가져가겠다!*
*진주공주: 치유의 힘이라고는 하지 않아…. 대신. 나에게 싸울 힘을, 기사의 힘을!!*
*(진주공주의 모습이 변한다)*
*산드라: 레이디 펄…*
*레이디 펄: 산드라, 나에게 검을 들이댈 셈이냐?*
*산드라: 설마! 그런 바보같은 짓은 안 해.*




▲ 이것이 진주공주의 본모습?

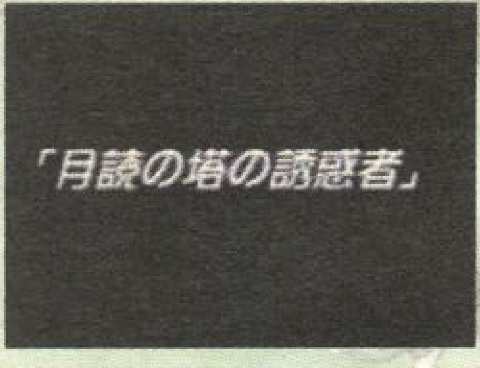



▲ 레이디 펄의 능력은 엄청나다

그리고 도망간 산드라를 쫓는 주인공과 레이디 펄. 레이디 펄의 능력은 깡패 그 자체이므로 가뜩이나 친숙한 보스 쥬얼비스트의 존재감을 약하게 만든다. 역시 보스 공략은 필요없으리라고 본다. 산드라는 결국 도망치고 진주공주도 레이디 펄인채로 루리에게서 떠나간다. 루리는 상처가 깊어 주인공 집의 침대 신세를 지게 되고…(이제부터 한동안 마이홈에서의 세이브는 불가능하다).




## 22. 월독 탑의 유혹자




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 레이리스의 탑 |
| 발생조건 | '코스모'를 클리어하고 마이홈에서 루리가 사라진 것을 확인하고 레이리스의 탑으로 간다. |
| 목표 | 진주공주를 되찾는다 |

마이홈에서 쉬고 있던 루리가 사라졌다. 진주공주는 레이디 펄인 상태로 사라졌으므로 레이디 펄이 있는 레이리스의 탑으로 가면 아니나 다를까 루리가 있다. 루리를 동료로 하고 다시 레이리스의 탑 정상을 오르자. 레이리스의 탑의 난이도는 전과 같으나 플레이어가 강력하므로 실제 난이도는 더 쉽다. 정상까지 올라가면 진주공주가 아닌 레이디

펄이 기다리고 있다.




▲ 안에 있는 사람이 누군지 알아야 열 수 있는 문. 루리는 진주공주가 있을 것이라 생각하고 자신이 열지만 열리지 않는다



▲ 레이디 펄과 함께 있었던 주인공이 문을 연다

*루리: 저 사람은?*
*레이디 펄: 진주공주…. 너의 목적은 옥석의 자리에 앉는 것.*
*진주공주: 예….*
*레이디 펄: 진주공주…. 너는 옥석의 자리에 앉아 옥석공주가 된다.*
*진주공주: 예….*
*레이디 펄: 반딧불공주의 뒤를 이어…. 일족을 위해 그 생명을 쓰는 거다.*
*진주공주: 예….*
*레이디 펄: 진주공주…. 너는 자신의 목숨을 루석으로 바꾸어 모두에게 나눠주는 거다.*
*진주공주: …….*
*레이디 펄: 네 목숨이…다하는 일이 있더라도 루석을 계속 만드는 거다.*
*진주공주: …싫…어….*
*레이디 펄: 말하는 대로해라. 최선의 방책이다. 그가 성검을 손에 넣어 마나스톤의 원석을 가지고 돌아올 그 때까지 참는 거다.*
*진주공주: …싫…어…. 죽기 싫어….*
*레이디 펄: 그렇게 해야 해.*

그때 등장한 주인공들. 루리와 주인공은 레이디 펄이 진주공주를 죽음으로 내모는 것을 막기 위해 화이트 펄과 싸운다. 1층으로 내려가면 레이디 펄과의 전투가 벌어진다.

*BOSS,*
## 레이디 펄(レディパール)

한 번 동료로 싸웠던 적이 있으니까 공격력을 잘 알 것이다. 절대 근접공격은 삼갈 것(사실 절대는 아니다). 창이나 활 같은, 레이디 펄보다 리치가 긴 무기로 때리고 도망가서 필살기 게이지를 채운 후에 레이디 펄이 필살기를 쓸 때, 몇 타이밍 늦게 발동시켜서 반드시 명중시키는 방법을 추천한다. 이야기했지만 공격력이 정말 무지막지하므로 괜찮은 방어구라도 만들어오는 것이 조금이나마 도움이 될 것이다.



▲ 절대로 피해야 할 공격



▲ 필살기 반격이닷!




레이디 펄은 오늘은 자신이 졌다며 의외로 순순히 진주공주를 돌어주지만 언젠가는 자신의 뜻대로 될 거라며 포기를 권유하고 사라진다. 그리고 화이트 펄은 주인공에게 '주매족을 위해 눈물 흘리는 자, 모두 돌이 된다.' 라는 말을 전하고는 진담이라며 조심하라고 당부하고 사라진다

## 32. 알렉산더




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건 | '코스모', '속속속·니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 도미나 마을의 주점으로 간다. |
| 목표 | 마법도시의 디아나를 찾는다 |

루리는 디아나에게 뭔가 물어볼 것이 있다면서 진주공주를 주인공에게 맡기고는 마법도시로 사라져 버린다. 진주공주와 함께 루리를 쫓아가자. 하지만 디아나는 돌이 되어있었다. 크리스티는 다이아몬드가 돌이 되어 곤란하다는 말을 하지만 진주공주의 말투가 갑자기 바뀐다.




▲ 괜이 거절하지 말자




▲ 디아나는 이미 돌이 되어 있었다

*진주공주: 틀려…. 이것은 파트너를 고르는 의식이다. 마음의 열쇠를 모아, 돌이 된 공주를 눈뜨게 한다…. 그 자가 공주의 기사가 된다…. 오래된 의식이지.*

진주공주의 말대로 마음의 열쇠를 찾자.

마음의 열쇠는 지오 내에 있으므로 괜히 다른 곳을 돌아다니는 쓸데없는 짓을 하지말자.



▲ 첫 번째 열쇠



▲ 두 번째 열쇠



▲ 세 번째 열쇠

이제 열쇠를 전부 모았다면 다시 디아나에게로 가자. 하지만 디아나가 없다! 고 생각했지만 디아나는 배틀 아레나에 있으므로 한 층을 더 내려가자. 디아나에게 가면 루리도 나타나고 디아나도 원래대로 돌아온다. 디아나는 보석도둑에 관한 것을 이야기한다고 한다.

*디아나: 옛날, 주매족은 우애의 종족이라 불리웠습니다. 자신의 목숨을 눈물로 바꾸어 상처입는 자에게 넘겨주는 것으로 종족의 보존을 해 왔기 때문입니다. 하지만 대규모의 주매사냥시대를 거쳐 주매족은 종족의 보존을 위해 그 체질을 바꾸었습니다. 목숨을 다른 사람에게 주지 않는다, 즉 눈물을 흘리지 않도록. 그리고 주매는 타종족과의 교류를 끊고 주매족만의 도시를 만들어 숨어살게 되었습니다.*

*산드라: 그리고 주매족은 눈물을 흘릴 수 있는 반딧불공주를 보험으로 전쟁을 걸었다. 바로 불사황제에게! 대단한 여자군요. 반딧불공주를 내세워, 불사황제와의 전면전쟁. 그렇죠. 반딧불공주의 눈물만 있다면 주매족은 불사신. 하지만 반딧불공주는 어떻게 되죠?*



▲ 디아나도 최후를 맞이한다

산드라는 반딧불공주의 거처를 알고 있었다. 하지만 그녀는 반딧불공주가 희생되어야만 하는 현실이 싫었던 것이다. 하지만 그녀는 왜 핵을 노리는 것일까? 디아나는 최후에 레이디 펄만이 막을 수 있다며 그녀를 찾으라 하고 죽는다. 그리고 루리와 진주공주는 앞으로의 주매족에 대해서 생각해 보자며 사라진다.




## 29. 플로라이트




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오 |
| 발생조건 | '알렉산더'을 클리어하고 지오의 보석상으로 들어간다. |
| 목표 | 반딧불공주의 악몽을 잠재운다. |

보석상에 들어가면 갑자기 이상한 곳으로 들어간다. 그곳의 보석상의 함 속이었다.

그리고 그 속에 있던 인물은 바로 반딧불공주! 반딧불공주는 이 함을 알렉스가 만들어 숨겨주었다고 말을 한다. 그 중에 갑자기 등장하는 이가 있었으니 바로 몽마소녀 벨(ベル). 그녀는 매일 반딧불공주가 무서운 꿈만 꾼다며 짜증을 낸다.




▲ 반딧불공주의 등장



▲ 갑자기 등장해서 화를 내는 벨

벨은 공주의 무서운 꿈을 없애기 위해 공주의 꿈의 세계에 있는 나쁜 벌레를 없애기 위해 주인공을 꿈의 세계로 보낸다. 이제부터 꿈의 세계를 돌아다녀야 하는데 니키타에게 안내를 맡기면 편하게 진행할 수 있다(돈이 소모된다).




▲ 꿈까지 와서 돈을 뜯어먹는 강적



▲ 이런걸 악몽이라 한다




▲ 루리와 레이디 펄. 아무래도 꿈은 현실의 계속이란 말이 맞는 듯 하다




▲ 레이디 펄은 반딧불공주의 기사가 아니었다




▲ 1000인의 주매족의 목숨. 산드라는 반딧불공주를 위해, 레이디 펄은 주매족 전체를 위해라는 서로 다른 생각을 지니고 있었던 것이다



▲ 이제는 조무래기 같은 느낌이 드는 쥬얼비스트

이제 모든 것은 자명해졌다. 남은 주매족은 반딧불공주와 산드라, 그리고 루리와 진주공주뿐…. 더 이상의 피해자가 나오지 않도록 산드라를 막는 일만이 남아있다.




## 33. 티어스톤




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오 |
| 발생조건 | '플로라이트'를 클리어하고 도미나 마을의 보이드 경감과 함께 지오로 온다. |
| 목표 | 빛나는 도시(きらめく…)에 가서 산드라를 저지한다. |

보이드 경감은 루리와 진주공주가 모습을 보이지 않는다며 걱정을 한다. 그리고 지오의 빈집을 조사해 달라고 한다. 그 빈집은 옛날에 보석상이었다는데…. 보이드와 도착한 곳은 바로 알렉스의 가게…. 분명히 알렉스는 이전까지도 있었는데? 어쨌든 가게 안으로 들어오면 아무도 없다. 다시 나가려고 하면 루리와 진주공주가 나타난다. 둘다 무사한 듯. 루리는 다른 사람들에게는 이집이 폐가로 보인다며 공간의 왜곡이 있다는 것 같다. 다시 나가려고 하면 어디선가 목소리가 들려오고 함을 조사하면 셋 모두 반딧불공주에게로 나아가게 된다.



▲ 보이드만이 통과하지 못한다



▲ 반딧불공주가 들어있는 함을 조사하자

반딧불공주는 진주공주를 레이디 펄로 바꾸어 자신이 한 부탁에 관한 것을 묻지만 잘 되지 않은 듯 하다. 그것보다 레이디 펄이 자꾸 진주공주로 바뀌는 데에 반딧불공주와 루리는 의문을 품고 레이디 펄은 사실을 말하기 시작한다.



▲ 그림자의 인물은 과연?



▲ 분명히 레이디 펄이었는데?




▲ 산드라=알렉스=알렉산더, 즉 반딧불공주의 기사였다

레이디 펄은 알렉산더과의 대립으로 알렉산더에게 당하고 펄의 핵에서 태어난 것이 바로 진주공주였다. 반딧불공주는 알렉산더를 멈추어 줄 것을 당부한다. 그리고 반딧불공주는 아티팩트 '옥석의 왕표'를 건네주고 힘을 다한다. 두 사람의 말싸움은 접어두고 루리를 데려가고 싶으면 루리에게 말을 걸어 밑의 선택항목을 고르자. 이제 옥석의 왕표를 사용하면 랜드 '빛나는 도시'가 모습을 드러낸다. 빛나는 도시는 한 번 들어가면 나올 수 없으므로 주의할 것. 빛나는 도시에는 보스레벨의 적이 우글대지만 걱정거리는 아니다. 한 층을 올라갈 때에는 그 층의 보석(그 아래층의 보석도 포함)을 모두 모아서 보석대에 올려놓고 문을 조사했을 때에 그

층의 숫자에 1을 더한 만큼의 소리가 울리면 문이 열린다. 모든 보석을 다 모으는 편이 시간을 절약할 수 있으며 보석의 이름과 순서에는 상관이 없다는 것도 알아두자. 최상층까지 올라가면 드디어….



▲ 보석을 빠뜨리고 가지 않도록 주의하자.



▲ 한 층을 올라가기 전에는 반드시 쥬얼비스트와 싸워야 한다



▲ 모두들 살아있을 때의 모습. 환상에 지나지 않는다




▲ 드디어 옥석의 자리에 도착

산드라가 꾸미고 있던 계획은 보석왕에게 보석을 먹여 모든 주매족을 하나로 만드는, 그리고 1000개를 모아 반딧불공주를 살리는 것이었다. 그리고 999개째의 '진주'.



▲ 벌써 998명이나 죽였다구?




▲ 진주공주도 죽고 말았다…

## BOSS.
### 보석왕999(寶石王999)

내게 공격을 많이 안 한 것일까? 공격 패턴이 몇 되지 않는다. 기껏해야 전등 비추기(?)가 필살공격. 하지만 공격력은 강력하므로 너무 얕보면 한번에 전멸이다. 야금야금 HP를 깎는 전법을 사용하자.



▲ 비추는 빛에 걸리면 공격에 걸린다.

패하는 보석왕. 하지만 산드라는 자신의 핵으로 1000명째를 채운다. 그리고 보석왕이 반딧불공주를 위해 눈물을 흘려주기를 유언으로 남긴다.



▲ 반딧불공주만을 생각했던 진정한 기사일까?

## BOSS.
### 보석왕1000(寶石王1000)

아무래도 보석왕은 다른 코스의 보스에 비해 난이도가 너무 낮은 것 같다는 느낌이 든다. 움직임이 너무 느려서 일반 공격을 적당히 연타해 주면 움직이지도 못하고 끝장난다…. 보스 맞아?

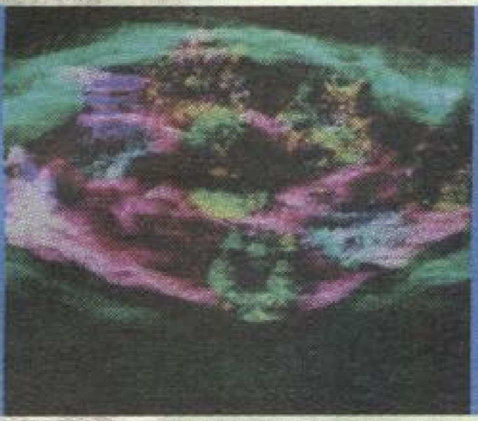


▲ 너무도 허무했던 최후

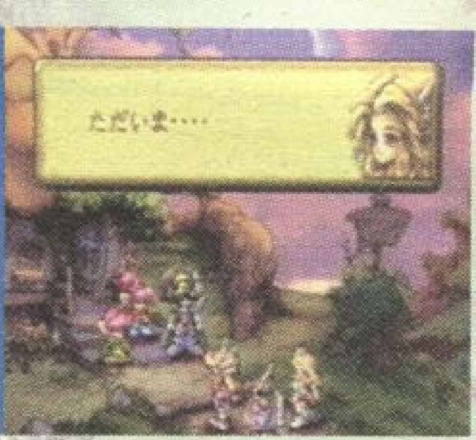
보석왕은 쓰러졌지만 남은 모두는 죽어버리고…. 그 때, 주인공이 하나가 된 보석에 눈물을 흘린다. 그리고 기적이 일어난다. 죽었던 모든 주매족이 부활한 것이다. 그러나 주매족을 위해 눈물을 흘린 자는 정말로 돌이 되어 버린다. 주인공은 돌이 되어 버리고 만다. 그러나 루리는 주매족들의 모든 목숨을 조금씩 모아 주인공을 살려낸다. 그리고 집으로 돌아가는 주인공….








# 마이홈에서의 생활

## 2. 작은 마법사




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | 제일 처음 겪은 이벤트 후에 마이홈에 있다가 나갈 때 |
| 목표 | 도미나 마을 외곽에 가서 버드와 코로나를 쓰러트린다 |

집에서 나가려는데 갑자기 우편 펠리컨이 등장. 악의 마법사가 호박으로 마을을 전멸시키려 한다며 야단법석이다. 사건현장으로 향하자. 마을 외곽에 있는 길을 따라서 마을 구석으로 향하면 들판이 호박 천지이고 그 사이에 꼬마 마법사가 둘 있다.




▲ 난리를 치는 우편 펠리컨



▲ 어딜봐도 애들 장난

*버드: 케케케케케.*
*코로나: 버드~. 그런 식으로 웃지마.*
*버드: 코로나! 너도 웃어! 지배자의 웃음이야!*
*케케케케케케케!!*
*코로나: 호박으로 세계를 정복하려고????*
*바보같아!*
*(주인공이 난입한다)*
*버드: 앗! 수상한 녀석! 물리치자! 코로나!*
*코로나: 호박한테 시키면 되잖아.*
*버드: 그런 건 이후의 문제야!*
*코로나: 에고야. 머리를 좀 식혀야 겠는 걸.*

*BOSS.*

*버드 · 코로나*

따로따로 보면 그다지 어렵지 않으나 두명이라는 점이 조금 껄끄럽다. 버드는 직접공격이 조금 강하고 코로나는 HP가 적으므로 선결해야 한다고 판단하는 쪽을 처리하자. 마법공격을 자주 해오므로 발동시의 경직을 노려서 공격하는 것이 유효하다. 적들의 크기가 작으므로 필살기로 공격하면 잘 맞지 않는다는 점을 유념할 것



▲ 일단 하나만 처리하면 낙승이다



▲ 마법이 발동될 때 재빨리 범위 밖으로 벗어나자

이들을 물리치면 굉장하다며 제자로 거두어 달라고 조른다. 어느 것을 골라도 결국은 마이홈에서 눌러 살게 되니 그냥 인심 좋게 제자로 거두자(弟子にする를 선택). 이후에는 두명을 모험에 데리고 다니는 것이 가능하다(한번에 한 명만 데리고 다닐 수 있다).



## 18. 아버지의빗자루

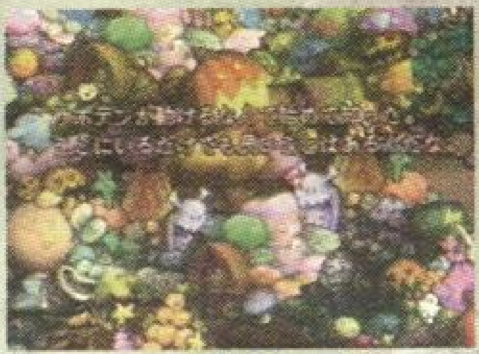



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | 쓰레기산이 나온 상태에서 '재앙을 부르는 인형'을 클리어하고 마이홈에 있는 코로나에게 말을 건다. |
| 목표 | 버드와 코로나의 아버지의 유품인 빗자루를 되찾아온다. |

간만에 마이홈에 돌아와 코로나에게 말을 거니 뭔가 이상한 낌새가 느껴진다. 이내 이들은 빗자루가 없어졌다며 난리를 친다. 그렇게 큰게 없어질 리가 없다고 소동이 벌어진 그들사이를 사보텐이 유유히 가로질러 가는데…. 굉장히 수상하다. 사보텐에게 말을 거니 역시나! 빗자루를 쓰레기산에 버리고 온 것이다! 코로나는 그 사이에 홀로 빗자루를 찾아서 쓰레기산으로 가버리고…. 버드와 함께 코로나를 쫓아가자. 코로나가 있는 곳은 '재앙을 부르는 인형'에서 보스전을 치루었던 곳과 같으므로 돌파 방법은 19번 공략을 참고하자. 그곳까지 가면 코로나가 빗자루를 발견한다.


▲ 무지 수상한 스텝


▲ 사진으로는 잘 알수 없겠지만 현재 통곡중이다


▲ 사보텐의 등장은 인형들에게 충격이었던 듯


▲ 빗자루 발견!

*(갑자기 땅이 흔들린다)*
*코로나: 꺅!*
*버드: !!!코로나!!*
*코로나: ………버드? !!!!! 조심해! 여기 뭔가 있어!*
*버드: 그래! 빨리 도망가자!*
*코로나: 나, 무서워…. 이곳의 쓰레기들 모두가 인간을 원망하고 있어. 이제 도망 못가…. 아~앙.*
*버드: 코로나! 날 누구라고 생각하는 거야? 대마법사 하인님의 아들, 버드님이라고!*



*(매정하게 부러지는 빗자루)*
*코로나: 아버지는 마법학원에서 열등생이었어. 도미나에서 밖에 통용되지 않는 엉터리 마법사야…. 우리들은 이제 끝난거야….*
*버드: 코로나! 아버지의 말씀을 생각해봐!*
*코로나: …36계 도망쳐라?*
*버드: 그래.*
*코로나: 지는 것이 이기는 것이다?*
*버드: …그래, 영웅으로서 죽는 것보다 겁쟁이로라도 살아남고 싶다…….*

영웅은 다른데도 많이 있지만 버드와 코로나의 아버지는 한사람 밖에 없잖아?

*코로나: 버드!*
*버드: 달려! 코로나! 코로나는 거기서 기다려! 어떻게든 해볼테니까!*

*BOSS.*
### *그렘린(グレムリン)*

화려한 등장과는 달리 별 것 없는 보스. 민더스 유적의 흡혈귀와 동급의 약함을 지니고 있다.
미니멈이 위협적인 것 처럼 보이지만 그후에 연속적으로 이어지는 강력한 기술을 지니고 있지 않으므로 결국은 샌드백. 적당히 가지고 놀자.


▲ 위력적인 찍기 공격

일은 모두 끝나고 집에는 돌아왔지만 빗자루는 부러졌고…. 코로나는 절망하지만 버드는 수리할 테니까 괜찮다고 자기위안을 삼는다.






## 49. 사보텐




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | '아버지의 빗자루'를 클리어하고 류온가도, 쓰레기산, 울칸 광산, 마법학원 지오, 정글, 해적선 발드가 맵에 나와있는 상태에서 해적선 발드를 제외한 나머지 랜드에서 최소 1개씩의 이벤트를 클리어하고 마이홈으로 돌아가 쓰러져 있는 버드와 코로나에게 말을 걸고 도미나 마을에서 점을 보고 돌아온다. |
| 목표: 약을 구하러 간 사보텐을 찾아온다. | |

조건이 약간 까다로운 것처럼 보이지만 정신없이 플레이하다가 집에 버드가 쓰러져 있으면 발동됐구나 생각하면 된다. 문제는 이벤트에 힌트가 너무 적어서 일본어가 어지간히 되는 사람도 클리어가 힘들 것이라는 점. 어쨌든 버드가 쓰러져서 버드는 동료로 할 수 없으므로 고렘이나 페트 몬스터를 쓰던가 이 전에 서브 캐릭터를 자유로이 동료로 할 수 있는 곳을 발견했다면 그 녀석들을 데리고 다니자. 코로나에게 말을 걸면 도미나 마을의 누님에게 점이라도 봐 달랠까 하고 혼잣말을 하고 있다. 실제로 도미나에 가서 점을 보면 '병든 아이는 사보텐이 도와줍니다.' 라는 엽기적인 점괘가 나온다. 혹시? 하고 마이홈에 돌아가면 사보텐이 버드의 약을 가지러 홀로 떠났다고 한다(여기서 코로나를 동료로 데려갈 수 있다).


▲ 가이아를 찾아갔다가



▲ 실키(しるきー)에게 가서



▲ 브라우니(ブラウニー)에게…



▲ 데이비드의 등장. 아마렛트(アマレット)는 누구일까?



▲ 설마!?

일단 사보텐의 화분에 가보며 가이아를 만나 약의 제조법을 알아오겠다는 편지를 볼 수 있다. 류온가도로 가서 가이아를 만나자. 가이아는 실키(しるきー)에게 가보라고 사보텐에게 전했단다. 문제는 이 실키가 누구냐 하는 것인데…. 인물도감을 아무리 뒤져도 없다. 실키는 바로 정글에서 수왕 옆에 있던 두 펭귄 중 하나를 말하는 것이다! 정글로 가서 실키를 만나자. 실키는 그 병에 대해서는 브라우니(ブラウニー)가 잘 안다며 브라우니에게 보냈다고 한다. 브라우니 역시 의문의 인물. 브라우니는 마법학교 강의실 앞에 서있는 학생이다. 브라우니는 그 병은 마법사는 누구나 걸리는 거라면서 데이비드(デイビッド)에게 보냈다고 한다. 데이비드? 이벤트 27번에 등장했던 그 펭귄이다. 그는 지금 해적선 발드에서 근무하고 있으므로 찾아가 보자. 데이비드는 그 병에는 정신이 드는 약이 특효라며 아마렛트(アマレット)라는 인물에게 배웅을 부탁했다고 한다. 아마렛트는 과연 누구일까? 이번만큼은 알아서 찾아보기를 바란다. 힌트를 주면 아마렛트를 만나고 마이홈에 돌아오면 사보텐이 우체통에 꽂혀 있고 이벤트가 종료된다(너무 쉽나?).




## 53. 무기 방어구 작성




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | '왓츠의 햄머'를 클리어하고 마이홈의 작업실로 간다. |
| 목표 | 무기제작에 관한 여러 가지 질문을 한다. |

작성계의 이벤트가 모두 그렇듯이 매우 간단한 이벤트. 무기제작에 관한 사항은 시스템 공략을 참조해 주기 바란다. 준비되어 있는 모든 선택항목을 골라보면 클리어된다. 그리고 아이템을 받은 후에 나오는 최후의 선택항목에서 '주지 않았어'(もらってない)를 고르면 메노스동(メノス銅)을 한 개 더 받을 수 있다.





▲ 왓츠는 자신이 왜 여기 왔는지 모르고 있다. 상당한 건망증


▲ 건망증을 이용하여 등쳐먹는 우리의 주인공




## 54. 악기작성




| 발생장소 | 마이홈. |
|---|---|
| 발생조건 | '왓츠의 예머'나 '봄보아지의 연구실' 중 어느 하나를 클리어 한후 작업실로 간다. |
| 목표 | 정령에게서 동전을 받는다. |

지극히 간단한 시나리오로 작업장에서 난데없이 튀어나온 학생을 따라가서 위스프에게서 동전을 받으면 된다. 정령에게서 동전을 받는 법은 좋아하는 곡을 연주하여 가까이 편 다음 사라지기 전에 연주를 끝내고 말을 걸면 된다. 위스트는 평온한곡(穏やかな曲)을 좋아하므로 참고하도록. 위스프의 힘이 담긴 악기를 사용하면 거의 100%성공한다. 위스프의 힘이 담긴 악기가 없다면 절대 부선율로 연주할 것. 정령에게서 동전을 받으면 클리어. 클리어 후에는 학생이 위스프의 동전 두 개를 다른 정령의 동전으로 바꾸어 준다.


▲ 넌 뭐니?



▲ 뻔질나게도 오는 도미나의 마을의 외곽






## 55. 고렘작성




| 발생장소 | 마이홈. |
|---|---|
| 발생조건 | '본보아지의 연구실'을 클리어 한후 마이홈의 작업실에 간다 |
| 목표 | 본보아지가 제출하는 문제를 푼다 |

본보아지가 고렘을 만들 준비를 해 놓았지만 고렘을 만드는 데에 필요한 중요한 아이템을 4개 주지 않고서는 고렘을 만들자격이 있는지 시험하겠다며 문제를 낸다. 문제를 전부 풀면 클리어. 문제의 답의 순서는 1-2-1-1-1-2-1-1-2-1이다. 고렘의 제작법은 시스템 설명을 참고하자.


▲ 본보아지도 등장


▲ 고렘의 제작실은 유일하게 자유로이 움직일 수 있다.



## 56. 과수원




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | 가이아에게서 커다란 나무의 이야기를 듣고 마이홈의 공터로 간다. |
| 목표 | 몬스터를 퇴치하고 트렌트(トレント)에게서 1개 이상의 열매를 수확한다. |

가이아에게 갔을 때(버드나, 다나에를 데리고 가는 것이 가장 빠르다)가이아가 커다란 나무가 주인공을 도와줄 것이라는 말을 할 때가 있다. 이후에 집에 있는 공터로 가보면 잡초(라기 보다는 몬스터)가 4포기 있는데 싸워서 전부 제거하자. 그러면 땅이 흔들리며 트렌트가 등장한다. 그에게는 종자(○○の種)를 주어서 열매를 얻을 수가 있는데 자세한 재배법은 시스템에서 소개한 부분을 참고하자. 나중에 열매가 열렸을 때 수확을 하면 이벤트는 클리어.



▲ 이 대사를 보고 난 후에 이벤트가 벌어진다



▲ 트렌트는 가이아와 비슷한 족속인듯




## 57. 패트목장




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건 | 초반 이벤트 2~3개를 클리어하고 도미나마을 외곽으로 향한다. |
| 목표 | 몬스터의 알(ヒナ)을 잡는다. |

마을 외곽에 몬스터의 알이 돌아다니고 있다! 두엘은 운이 굉장히 좋다며 주인공에게 잡아보라고 권한다. 뭐 잡아주자. 기본적인 방법은 앞의 시스템 설명에 있는 방법대로 행하면 된다. 먹이는 두엘이 주는 3가지 식물이 기본이며 던전을 돌아다니며 전리품으로 얻었다면 그것을 써도 상관없다. 잡기만 하면 클리어 되는 간단한 이벤트이지만 이 이벤트를 거쳐야지만 패트 몬스터의 육성이 가능하다는 점을 알아두자. 이후의 육성법은 전의 설명을 참조하자.



▲ 정신없이 먹을 때 잡자




▲ 몬스터는 우편 펠리컨이 데려다 준다






# 코미디 해적들

## 4. 붓치를찾아라! (ブッツィを探せ!)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 울칸 광산. |
| 발생조건 | '왓츠의 햄머'를 클리어하고 해적선 발드가 맵 상에 등장한 상태에서 울칸 광산 지하로 간다. |
| 목표 | 해적에게 납치된 개, 붓치를 찾는다. |

울칸 광산의 표지판을 조사해서 갈 수 있는(걸어가도 된다) 방에 가보면 갑자기 해적들이 등장. 이곳 아나구마들의 장인 공고(ゴンゴ)의 개 붓치(ブッツィ)를 납치 해 가는 것을 볼 수 있다. 공고는 화가 머리끝까지 나고…. 공고는 책임을 주인공에게 떠 넘기며 주인공도 개를 찾으라고 한다.


▲ 광산에 웬 해적?



▲ 공고는 붓치를 '님'이라고 칭한다

해적선 발드로 가 보자. 계단을 통해 내려가다 보면 웬 술통이 덜그럭 대고 있는 것이 보인다. 조사해보면 아니나 다를까, 붓치가 튀어나와 잽싸가 도망친다. 선장에게(이벤트 돌의 물고기에 나왔던 그 두목이다) 말을 걸어 いいえ를 선택, 배를 나가자(해적선 발드를 나가는 방법이다). 그 후에 항구 폴포터의 해변으로 가면 붓치가 있다.


▲ 이 통을 조사하자


▲ 해변에서 떠돌고 있는 붓치

붓치를 쫓아 공고들이 도착하면 클리어




## 10. 돌의 물고기 (石の魚)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 킬머 호수. |
| 발생조건 | 처음 킬머 호수에 들어가서 암호를 댄다. |
| 목표 | 돌이 되어 버린 해적들을 구해내기 위해 호수의 몬스터를 물리친다. |

일단 킬머 호수에 들어가면 해적펭귄들이 모여서 뭔가 이야기를 하고 있다. 암호를 대라고 하는데 대답해주자(よ-せ-를 선택). 동료라고 착각하는 펭귄들을 두목이 꾸짖고는 어디론가 데려간다. 킬머 호수의 적들 역시 어렵다는 느낌은 들지 않는다. 어쨌든 열심히 쫓아가면 여기저기 돌이 되어있는 펭귄들을 볼 수가 있다. 돌이 된 펭귄들을 따라가다 보면 어떤 거북이가 엎어져 있는 것을 볼 수 있다. 거북이를 세워놓으면 거북이의 도움으로 숲의 요정들을 볼 수가 있다. 펭귄들이 돌이 되어있는 것은 모두 이 요정들의 소행으로 호수의 괴물이 자신들의 생명과 직결되어 있다고 착각하고서는 침입자들은 무조건 공격하는 모양이다. 돌들을 따라 호수 안쪽으로 점점 들어가면 결국은 해적 두목도 돌이 되어 버린다. 그를 구하기 위해 뛰어드는 주인공. 돌이 된 해적들을 정상으로 되돌리려면 호수의 괴물을 퇴치하는 수밖에 없다. 물로 뛰어든 펭귄들을 대신해 상륙한 괴물을 상대하는 주인공.



▲ 바보들…


▲ 이거 웬일?



▲ 의리는 있는 펭귄들


▲ 이 녀석들의 혼란 공격에는 주의를 요한다


▲ 메가입자포(?)는 맞으면 위험하다


▲ 궁극의 양쪽공격

*BOSS.*

*게이저(ゲイザー)*

커다란 눈알 모양이 인상적이다. 어쨌든 연속공격 중에도 반격을 걸어오는 경우가 있으므로

△버튼의 커맨드 기술로 상대하자. 양방향으로 공격이 가능하기 때문에 배후를 잡아도 그렇게 좋을 일은 없을 것이다. 공격패턴을 익히면 의외로 어렵지 않은 보스.


▲ 기본적인 움직임은 굼뜨다


▲ 사라졌다는 것은 대기술을 건다는 암시!

보스를 물리치고 해적 두목도 정상으로 돌아왔으나… 그들의 한계로 다리를 만들지 못하는 삽질을 보여주며 사라지는 해적들.


▲ 감동적인 펭귄다리


▲ 길이의 진실




## 27. 모래사장의 추억 (砂濱のメモリー)




발생장소: 마도라 해안.

발생조건: '돌의 물고기'를 클리어하고 마도라 해안에 처음 들어간다.

목표: 발레리(ヴァレリ)와 데이비드(ディビッド)의 사랑이야기를 구경한다.

마도라 해안에 들어서면 수컷 펭귄과 암컷펭귄이 이야기를 나누고 있는데 아무래도 데이비드(남자펭귄)가 해적이라는 이유로 발레리(여자펭귄)와 사귈 수 없다고 하는 것 같다. 그러자 발레는 '혼자서 품을 테니까!'라는 말을 남기고 가버린다. 품는 다는 것은…. 바로 알? 데이비트는 놀라서 발레리를 쫓아가고 관심이 생긴 주인공도 구경하러 쫓아간다(대체 마나의 세계를 헤쳐나가는 놈이란 게…). 마도라 해안은 이상하리 만치 마이홈과의 거리에 영향을 받는다. 조금만 멀어져도 레벨이 뛰는 게 보이니…. 구조자체는 아주 간단. 주의할 점은 여기서 게를 많이 부수면(닿기만 해도 부서진다) 이곳의 보스 HP가 늘어나므로 최대한 조금만 부수도



▲뭘로 남녀를 구분하는 거지?



▲ 몬스터 사하긴(サハギン)이 떨어트리는 스타게이저(スターゲイザー). 공격력이 꽤 높으므로 잘 써먹자

BOSS

**풀메탈해거(フルメタルハガー)**

커다란 게. 아마도 이곳 게들의 보스인 듯 하다. 공격력이 무지막지한데다가 상태이상 공격에 즉사공격까지 걸어오는 몹쓸 보스로 방어 또한 탁월하다. 필살기는 아껴두었다가 보스의 필살공격때



▲ 전진공격. 한 번 밀리면 걷잡을 수 없다



▲ 이 방울에 갇히면 수면상태가 된다



▲ 그림자를 보고 피하지 못하면…



▲ 즉사가 확실하다

사용하여 회피하는 방식으로 사용하는 것이 좋을 듯. 어빌리티 '일루전'(イリュージョン)이 있다면 한결 수월하게 싸울 수 있을 것이다. 어쨌든 몸조심하자. 그리고 게를 너무 많이 부순 사람은 리셋하는 쪽이 더 빠를지도 모르겠다.

록 하자(참고로 필자는 18마리 부쉈다가 근 30분을 싸웠다…).

두 커플을 좇아온 주인공. 데이비드는 해적을 그만둘 각오를 하고 발레리 곁에 있겠다고 하지만 발레리는 데이비드가 더 넓은




바다의 세계에서 지내야 한다며 데이비드를 보낸다. 데이비드는 펭귄100익(翼-날개)을 거느리는 해적의 두목이 되어 돌아오겠다며 발레리의 곁을 떠난다. 발레리에게 말을 걸면 아티팩트 '녹슨닻'을 얻을 수 있다.

## 34. 조용한 해적(静かなる海賊)




발생장소: 해적선 발드.
발생조건: 조타실에서 항해를 계속한다.
목표: 날뛰는 유령을 다시 가둔다.

해적선이 항해 도중에 갑자기 멈추는 사고가 일어난다. 이유는 바람이 멈추었기 때



▲ 뭐냐 이 병은?

문. 발드의 갑판으로 나가보면 펭귄 한 마리가 낚시를 하고 있다. 그리고 뭔가 건져올리는데…. 올라온 것은 병이었다. 펭귄이 마개를 여니 그 곳에서 튀쳐나온 것은 유령! 유




▲ 유령의 등장




▲ 큐는 무슨 뜻이지?




▲ 술통에 숨은 해적은 유령의 병을 준다

령은 이곳 저곳을 돌아다니며 해적들을 쓰러트린다. 빨리 병을 찾아서 가두면….

BOSS

**고바(ゴーヴァ)**

굳이 따지면 어려운 쪽에 속한다. 공격에 잘못 맞으면 마비 상태가 되기 때



▲ 회전 공격에 맞으면 마비



▲ 준비 동작에 아주 길기 때문에 충분이 피할 수 있다

문. 일단은 원거리 공격을 중심으로 하고 카운터계 기술은 절대 쓰지 말도록 하자. 중거리 쯤에서 알짱대도 공격을 맞으니 쉴 새없이 움직이는 것이 중요.

유령을 퇴치하면 두목이 게를 한 마리 준다. 도서실에서 확인할 수 있지만 아무 의미도 없다….




## 35. 보물지도 (寶の地圖)




발생장소: 메키브의 동굴.
발생조건: 해적선 발트의 조타실에서 메키브의 동굴로 향해한 후, 해적들을 도와 보물을 찾는다.
목표: 해적들을 도와 보물을 찾는다.

해적선 발트의 조타실에 가면 동서남북을 마음대로 갈 수가 있는데 맵의 위치를 잘 생각해서 메키브의 동굴을 가도록 하자. 그러면 두목의 호출이 있은 후에 아나구마단 보다 빨리 지도를 손에 얻자고 한다. 메키브의 동굴로 가면 아나구마들도 돌아다니고 있다.




▲ 아나구마단도 와 있다.



▲ 저러니까 찢어지지…

동굴을 뒤져 보물지도를 얻으면 아나구마들이 와서 얼키설키하다가 보석을 전부 찢어가 버린다. 아나구마들을 추적해서 지도를 빼앗자.

지도는 단순히 아나구마에게 말만 걸면 빼앗아 진다. 전부 모으면 클리어. 두목은 답례로 게 한 마리를 준다. 마이홈의 도서관에 가보면 돌아다니고 있는 것을 볼 수 있다.




## 51. 설원의 요정 (雪原の妖精)




발생장소: 피크 설원.
발생조건: 해적선 발드를 타고 피크 설원으로 간다.
목표: 요정의 보물을 찾는다.

기본적인 진행은 보물지도와 같다. 설원에 들어서면 펭귄들은 전부 꽁꽁 얼어붙어서 도망쳐 버린다. 여하튼 이곳은 요정들을 만나서 요정레벨을 올려야 한다. 보물은 수많은 요정들중 하나가 가지고 있으며 그 요정의 요정레벨은 7이다. 따라서 이쪽도 7이 되어야 그 요정을 볼 수가 있다. 요정들에게 말을 걸면 레벨을 올려주기도 하고 떨어트리기도 한다. 대개 이름을 밝히지 않는 요정들은 레벨을 떨어트리므로 주의를 요한다.

문제는 레벨이 7까지 되었을 때인데…. 레




▲ 얼어붙은 펭귄



▲ 최초에 만날 수 있는 요정이 레벨을 올려준다




▲ 이 요정이 레벨을 7까지 올려준다




▲ 보물을 찾았다!

벨 7이 되면 일단 포포이상에 세이브를 하자. 그리고 다른 어떤 요정에게도 말을 걸지말고 레벨 7의 요정을 찾자(다른 요정에게 말을 걸면 기회가 상실된다). 자신이 지금까지 레벨을 올리면서 한번도 보지 못한 요정을 찾으면 된다. 무사히 성공하면 클리어된다.



# 기타 이벤트

## 6. 디돌의 편지 (ディドルの手紙)




발생장소: 도미니 마을.

발생조건: 패트 목장을 클리어한 시점에서 디돌에게 말을 걸어서 디돌이 움직이면 디돌을 쫓아간다. 디돌을 놓치고 카베라에게 말을 건 후, 여관앞의 조인에게 말을 걸고 여관안의 유카와 카베라의 말싸움을 본 후에 마을 외곽 길로 간다.

목표: 디돌을 찾아내고 보론의 동굴의 몬스터를 쓰러트린다.

발생조건이 꽤나 까다로운 이벤트. 일단 디돌에게 말을 걸면 외곽 길 쪽으로 사라진다. 쫓아가면 이미 없으므로 돌아가면 카베라가 짜증을 내며 마을 쪽으로 간다. 따라가서 초인에게 사정을 물으면 아무래도 어떤 새가 디돌을 물어간 것 같다. 여관에 가보면 카베라가 마을의 '새'인 유카에게 따지지만 유카는 날 수 없는 새였다. 유카는 디돌이 우표를 사 갔기 때문에 우편 펠리컨 쪽이 더 의심스럽다고 한다. 이제 마을 외곽 길로 돌아가면 카베라가 이마에 우표를 붙이며 장난을 하는 덕분에 우편 펠리컨이 우편물인줄 알고 물어가 버린다.




▲ 장난치면




▲ 벌 받는다

이제 이벤트 발생. 다시 분수광장으로 갔다가 외곽 길로 돌아가서 우편 펠리컨에게 말을 걸면 잘못 물어갔다며 류은 가도에 버렸다고 한다(이 녀석은…). 류은 가도에 도착해서 조금 헤매다 보면 디돌의 편지를 발견할 수 있다. 카베라도 때마침 등장해서 편지를 읽자고 하는데 어찌하든 멋대로 편지를 읽어버린다. 카베라는 현재의 예약생활에 싫증을 낸 듯. 카베라는 놀라며 뛰어가 버리고…. 보론의 동굴 앞 쪽으로 진행하면 디돌이 있다. 디돌은 카베라에게 자기 편지를 혹시 읽었냐고 물어보는데 어떻게 대답해도 디돌은 동굴안으로 들어가 버린다. 물론 쫓아가야겠지? 동굴 내부는 보론이 조금 많이 나오기는 하지만 전체적인 난이도는 낮다. 들어가다 보면 카베라가 있고 거기서 조금 더 들어가면 보스가 등장한다. 보스를 물리치면 이벤트 클리어.




▲ 원숭이 성격이 그대로 나온다




▲ 두근두근의 코시키를 연상시키는 말투의 디돌

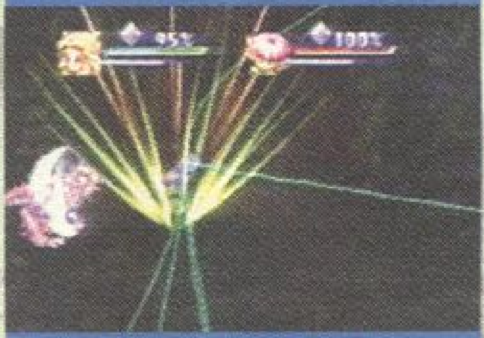
**BOSS**

**티라노스(ティラノス)**

크기는 작지만 강력한 파워를 지닌 방심 금물의 보스. 여타 보스처럼 무적시간을 지닌 필살기는 지니고 있지 않지만 연속공격후의 빈틈을 정확히 노려서 공격해오므로 꽤나 어렵다. 버드나 코로나 중 하나를 데려오면 마법의 도움을 받으며 공격이 가능하므로 훨씬 쉬워진다. 가급적 2인 이상으로 덤빌 것을 추천한다. HP가 꽤나 높으므로 마법으로 승부하다가는 시간이 꽤나 많이 걸릴 것이다.



▲ 머리 위에 별이 돌때는 지체없이!!



▲ 거의 칼 타이밍으로 돌아오는 반격




## 8. 수왕(獸王)

발생장소: 정글.

발생조건: 처음 정글에 들어온다.

목표: 두 · 카테를 찾는다.




정글에 들어오면 사자비라는 바둑이(…)가 핫슨과 헤이슨이라는 인물들을 데리고 전설의 동물 두·카테의 꼬리를 찾아오라고 독촉을 하고 있다. 이 둘은 사자비에게 어마어마한 빚을 지고 있어서 꼼짝없이 하라는 대로 하라는 신세인 것 같다. 주인공도 덩달아 휘말리고…. 정글은 상당히 넓고 복잡한 데다가 마이홈에서 배치를 잘못했다면 난이도까지 환상적으로 올라가는 던전이다. 따라서 헤매는 것을 피해야 하는데…. 일단 시작장소에서 벗어났다가 다시 돌아오면 사자비가 두일족(豆一族)이라는 동물과 술래잡기를 하고 있다. 사자비에게 말을 걸면 놓쳐버리는데, 그 두일족을 쫓아가자. 그리고 두일족이 가는 곳 마다 말을 걸면 느리기는 하지만 길



▲ 이게 사아 대령의 전용기나?



▲ 저렇게 빚지기도 무지 힘들텐데





▲ 이제는 혼자서 돌아다녀도 된다

안내를 해주므로 두일족만 쫓아가면 된다. 막다른 곳에 다다르면 두일족이 없어지는데 전투를 한번 하고 나면 웬 펭귄이 나타나서 주문을 걸어준다. 이제부터는 발로 뛰며 탐색.

두·카테를 물리치면 핫슨과 헤이슨이 나와서 꼬리만 챙기는 얍삽한 모습을 볼 수 있다.

**BOSS**

**두·카테(ドゥ·カテ)**

전에 싸웠던 두·잉과 비슷하게 생겼지만 이 녀석은 나무를 타고 다니기 때문에 지면을 밟지 않는 특성이 있다. 두·카테는 판정범위가 상당히 애매모호



▲ 타점이 큰 검 종류로 상대하는 것이 편하다



▲ 단순한 차기 이지만 꼭 피하자

하기 때문에 공격하기가 의외로 까다로운데다가 화면 전체 공격도 지니고 있으므로 꽤다 힘든 상대로 레벨이 어느 정도 높지 않다면 반드시 고전하므로 정글의 일반 적들이 힘겨웠던 사람은 레벨노가다를 감수해야 할 것이다. 공격 하나하나가 강하므로 회피계열의 어빌리티를 달아놓도록 하자.



▲ 그들과 협력을 하지 않고 여기까지 오면 몬스터의 알이 있다



▲ 주인공이 보고 있는 방향으로만 나아가면 된다 (+위로)

어쨌든 답례로 사자비가 500루크를 주는데 두 사람에게 준다(二人にあげる)를 선택해서 돈보다는 미스릴은(ミスリル銀)을 얻하자.




## 12. 위험한 애프터눈 티(危険なアフタヌーンティー)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 민더스 유적 |
| 발생조건 | 민더스 유적에 처음 들어간다. |
| 목표 | 민더스 유적내로 들어간 디포를 찾아온다 |

민더스 유적에 들어가자마자 이벤트가 발생. 두엘과 디포가 함께 온 것 같은데 디포가 너무 깊이 들어간 것 같다. 하지만 두엘은 헤매는 게 싫다며 들어가지 않는다. 별 수없이 들어가는 주인공. 민더스 유적에는 잠겨있는 문이 유난히 많은데 그냥은 열 수 없고 그 문에서 가장 가까운 열쇠 화인(花人)들을 찾아서 싱크로를 시켜야 한다. 문의 배치를 ×자로 놓고 화인들이 서있는 곳의 열쇠가 닫히는 형식이다. 몇번 해보면 금방 알 수 있을 정도이므로 너무 겁먹지는 말고,


▲ 화인들의 배치와



▲ 잠겨져 있는 문의 위치를 잘 기억하자

문들은 하나하나 열면서 진행하다보면 지하유적의 입구에 다다르게 된다. 지하유적 내부는 길이 일직선으로 되어 있으므로 적들만 차례차례 쓰러트리며 진행하면 된다. 최심부에는 디포가 있는데 흡혈박쥐를 조심하라며 나가고 그 전부터 주인공머리에서 피를 빨던 박쥐가 흡혈귀로 변하여 공격해 온다. 보스를 쓰러트리면 자동으로 유적 밖으로 나가고 이벤트도 클리어 된다. 아티팩트 '병에 깃든 정령' 도 얻게 된다.

## 14. 대장간 지금 폐점중 (鍛冶屋ただいま閉店中)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 울컨 광산. |
| 발생조건 | 울컨 광산에 처음 들어갔을 때, 왓츠(ワッツ)의 가게에 들어간다. |
| 목표 | 광산 지하로 돌을 캐러간 왓츠를 찾아낸다. |

울칸 광산속에 있는 대장장이 왓츠의 가게에 들러보면 왓츠는 현재 자리를 비우고 없었다. 왜인지는 모르지만 현인 포킬(ポキール)이 빈 가게를 보고 있는데, 왓츠는 광석을 찾으러 지하로 갔을 거라며 가 보라고 일러준다. 지하로 진행할 시에 주의할 점은 포포이상이 있는 곳까지 내려가서 좌측으로 내려가야만 왓츠가 있는 곳으로 다다를 수가 있다는 것이다. 울칸 광산의 적들은 맷집이 낮아서 웬만큼 괜찮은 무기만 있으면 고전할 일은 없을 것이다. 단 케이브맨(ケイブマン)은 레벨도 높고 맷집도 높으며 공격력도 강하므로 만나게 되면 충분히 주의를 기울여야 한다. 지하까지 내려가면 왓츠가 있는데, 후방에서 몬스터도 등장하여 주인공이 격퇴에 나선다.


▲ 현자라는 사람이 뭐하는 거야?


▲ 넌 또 여기서 뭐해?

BOSS.

### 흡혈귀

마법공격에 의존해서 싸우는 데다, 고유 필살기가 없어서 보스에게 무적시간이 존재하지 않는다. 거기에다 직접공격도 약하고…. 걸리지도 않는 마법을 왜 그렇게 쓰려고 하는지. 전혀 문제가 되지 않는 보스이다.


▲ 장식 화려한 샌드백수준


▲ 자꾸 마법을 사용해서 빈틈을 내준다



BOSS.

### 라・반(ラ・バン)

성질 더러워지는 보스로 일단 천장에 있으므로 본체는 공격이 불가능하다. 본체에서 뻗어나오는 촉수(?)를 생성할 때 데미지를 입는데, 이를 이용하여 계속해서 촉수를 물리쳐야 퇴치할 수 있다. 파란 촉수는 촉수 상태에서는 직접 공격을 걸어오며 땅에 떨어지면 혼란의 상태이상을 걸어온다. 빨간 촉수는 촉수 상태에서는 마법 공격을, 땅에서는 일정 범위내에 강한 특수 공격을 가해온다. 빨간 촉수는 특수 공격이 끝나면 알아서 죽으므로 마법을 쓰기전에 땅에 떨어트


▲ 이 때 공격에서 땅에 떨어트려야 한다



▲ 노가다로 필살 공격을 익혀놓았다면 훨씬 전투가 쉬워진다



▲ 이 회오리에 휘말리면 거의 50%의 데미지를 입는다. 이 공격 후에 빨간 촉수는 자동 사망

리고 파란 촉수는 반대로 마법으로 상대하자. 원하는 만큼 데미지를 줄 수가 없으므로 장기전이 되는 보스.

마물을 물리치고 왓츠에게 마물을 물리쳤다고 하면(세번째 선택항목을 선택), 왓츠는 사실을 믿지 않고, 어쨌든 가게로 돌아가는 일행. 가게로 돌아가면 포킬이 왓츠의 무용담을 이야기 해주지만 결론은 '그는 무용담이 없다~' 이다. 클리어 후에는 아티팩트 '월독의 거울'을 얻을 수 있다.




## 16. 디돌 납치되다 (ディドルさらわる)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 도미나 마을. |
| 발생조건 | '디돌 싫어지다'와 '두일족을 찾아라!'를 클리어한 후에 도미나 마을의 교회에 있는 아나구마단을 발견한 뒤에 분수광장에 있는 디돌에게 말을 건다. |
| 목표 | 디돌을 찾아온다. |

디돌 시리즈 치고는 간단한 시나리오. 디돌에게 말을 걸면 디돌이 아나구마단에게 납치되는데, 하얀 숲으로 갔으므로 그곳으로 가서 디돌을 찾아오면 된다. 단 보스전이 있다.




▲ 다른 사람을 행복하게 하고 싶다는 디돌



▲ 악기까지 납치에 간다



▲ 디돌 경?

보스전은 조무래기를 보스랍시고 등장시키므로 대충 놀아주면 된다. 단, 석화 광선에는 주의 할 것. 디돌의 이벤트 중 가장 쉽지 않나 싶다.




## 19. 재앙을 부르는 인형 (災いを呼ぶ人形)



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 쓰레기산. |
| 발생조건 | 쓰레기산에 들어간다. |
| 목표 | 쓰레기산의 인형을 쫓는다. |

쓰레기산에 들어서자마자 만난 인형들은 인간들을 증오하고, 아직 싸울 수 있다며 한탄하고 있었다. 쓰레기산은 인형들이 말하는 대로 진행하지 않으면 아예 길이 나타나지 않으므로 상당히 귀찮다. 적들도 상태이상 공격을 잘 구사하므로 짜증이 배가된다. 가급적 여기까지 올때까지 강력한 필살기를 하나쯤 익혀두는 것이 앞으로의 진행에 도움이 될 것이다. 처음에 들어서자마자 만나는 깜짝상자에게 말을 걸면 가야할 길을 알려주는데 깜짝상자, 곰인형, 인형, 깜짝상자, 목마를 따라가면 된다. 하지만 깜짝상자까지 가면 길이 없을 것이다. 다시 돌아가면 이번에는 목마, 인형, 깜짝상자, 목마를 따라가라고 가르쳐 준다. 어차피 세 번째(위의 지시로는 네 번째)깜짝상자 옆에 있는 길 다음에 있는 숨겨진 길이 나올 때까지는 계속해서 돌아다녀야 하므로 수시로 정보를 체크하자. 마지막 목마가 있는 길이 나오면 주저없이 진행하자.




▲ 이 녀석에게 말을 걸고 나올 때마다 통로가 열리고 닫힌다. 그 통로에 마지막 목마가 나오는 길이 숨겨져 있다



▲ 새로운 정보를 전해주는 깜짝상자



▲ 이 길이 뚫릴 때까지 돌아다녀야 한다.

*BOSS.*
**인형들**

조무라기들의 집합이 덤벼오지만 결국은 조무라기. 공략법이고 뭐고 없다. 그냥 재주껏 싸우자. 이런 녀석들에게 전멸당할 것이라면 성검전설 포기해야만 된다.



▲ 주술로 깨어나는 인형들

보스를 물리치면 아티팩트 '마도서'를 얻게된다. 쓰레기장의 루이는 그들은 싸움을 영광으로 여기며 죽어갔다며 고맙다는 말을 남긴다. 그들은 오랜시간 쓰레기장에서 버려져 있는 것 보다, 싸우고 죽는 것이 안심하고 나락으로 갈 수 있는 길이었던 것이다.




## 20. 디돌 싫어지다 (ディドルいやになる)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 달밤의 마을 로아. |
| 발생조건 | '디돌의 편지'와 '정령의 빛'을 클리어하고 나락이 맵에 나와있는 상태에서 디돌에게 말을 건다. |
| 목표 | 나락에 간 디돌을 되찾아 온다. |

로아로 무대를 옮긴 카베라와 디돌. 그런데 디돌이 또 어디론가 사라진다. 카베라는 화가 난 나머지 내버려두라고 성화를 부린다. 힌트가 전혀 없으므로 이 던전, 저 던전 들어가 보자. 몇 군데 뒤지다 보면 갑자기 맵 화면에서 샤돌들이 로아로 이동하는 모습을 목격할 수 있다. 즉시 로아로 가자. 거기서 디돌은 샤돌들에게 끌려가 나락으로 가버리고 만다. 나락은 죽은 자들이 가는 곳. 이대로라면 디돌은 죽고 만다! 나락으로 빨리 가자.



▲ 디돌을 데리고 사라지는 샤돌들



▲ 포킬은 세이브도 해준다

나락에 가면 디돌은 더 이상 살아보았자 재미도 없다며 샤돌 일행을 따라가 버린다. 주인공은 나락의 가장 밑바닥으로 떨어지고 만다. 이제부터 나락을 올라가야 하는데 중간에 샤돌 일행과 접촉하게 되면 출발지점으로 되돌아가게 되므로 주의하자.



▲ 샤돌들을 피해가야 한다



▲ 기존에는 없던 적도 등장한다

겨우 디돌을 만난 주인공. 카베라도 때맞춰 등장한다.



▲ 이들의 대화는 많은 것을 생각하게 한다




▲ 의외로 멋진 구석이 있는 샤돌들

*카베라: 디돌! 암흑에 처박히지마! 햇빛 비치는 지상으로 돌아가자!*
*디돌: 싫어! 어차피 난 돌아가도 재미도 없는 걸. 카베라가 재밌는 듯한 짓을 하면 모두는 즐겁게 그걸 보고, 나만 재미없어.*
*샤돌: 케케케…. 아주 좋아. 얘야…. 좋은 샤돌이 되겠어.*
*카베라: 나라고 즐거워서 웃는 건 아냐!*
*디돌: 그럼 왜 웃어!*
*카베라: 그건…내 맘이지!*

*디돌: 카베라는 언제나 제대로 생각도 안하고 적당한 대답만 할 뿐이야!*
*카베라: 아니야…, 훗….*
*디돌: 하지마! 왜 웃는 거야!*
*카베라: 그게…, 웃겨…, 그냥.*
*디돌: 웃기는 일 따위 아무것도 아냐. 괴로운 일 뿐이니까. 상처입고, 싸우고, 사람들과 헤어지고, 슬픈 일 투성이니까 카베라의 묘기따윌 봐도 아무것도 안돼. 카베라를 보고 웃는 녀석들을 난 좋아할 수 없어!*
*사돌: 키득키득키득….*
*카베라: 알았어 디돌. 전부 알겠어.*
*디돌: ………*
*카베라: 재미없고, 싫은 일밖에 안 일어나고, 계속해서 상처입는 세상 속이지만…그래도 나는 세상 속이 좋아…, 그러니까…안녕…, 내가 이승을 좀 더 재미있게 살기 쉬운 세상으로 만들테니까…그렇게 되면 돌아와. 그때까지 기다릴 께.*

하지만 사돌들은 두 번다시 못 돌아가고 곧 사돌이 될 거라고 으름장을 놓는다. 그러나 카베라는 아랑곳하지 않고 지금 디돌이 자신을 좇아와도 이겼다고 비웃지 않을 거라고, 절대로 웃음거리로 만들지 않을 거라고 한다. 이에 디돌은 자신의 예악을 연주하고…, 사돌들은 도망치면 나갈 수 있지만 도망 못 치면 먹혀버린다고 한다. 곧 나갈 수 있는 기회를 주겠다는 것. 이에 주인공은 뒤쫓아오는 마물을 상대로 싸움을 벌인다.

BOSS.
마미에이프(マミーエイプ)

알 수 없다. 왜 이런 녀석이 보스인지 정말 알 수 없다. 이 녀석은 민더스 유적에서 조무래기로 나온단 말이다!!! 이런 녀석을 따로 설명한다는 데에 가슴이 아프다.


▲ 공략법 無. 맘대로 해도 이긴다

무사히 탈출에 성공한 일행. 밤하늘을 보며 세상에 살아있는 것을 만끽하는 두 사람의 모습을 보며….




## 25. 얼어붙은 과거 (こおれる過去)



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 피크 설원. |
| 발생조건 | '별에게 소원을'을 클리어하고 피크 사막에 처음 들어간다. |
| 목표 | 메피안스의 옛 제자를 대신 쓰러트린다. |

피크 설원에 가보면 메피안스가 있다(이벤트 36번에서 별을 떨어트려 세상을 멸망시키겠다고 한 녀석). 원래 악당은 아니므로 덤비지는 말자. 그는 설원에 요정의 보물 따위는 없다며 돌아가라고 한다. 메피안스를 따라 설원으로 들어가자. 피크 설원의 몬스터들은 기본적으로 강력하지만 이쯤 왔으면 플레이어도 그에 걸맞게 강력하므로 전체적인 난이도는 그리 높지 않은 편이다. 메피안스를 따라 캠프까지 도착하면 메피안스반의 학생들이 있고 메피안스는 보물보다 목숨이 중하다며 학생들에게 철수를 명령한다. 그러다가 무언가 걸리는 것이 있는지 혼자서 어디론가 가는데….


▲ 이 정도쯤은 이제 문제가 되지 않는다


▲ 학생들은 메피안스를 따르는 듯 하다

포포이상에서 좌측하단으로 진행하면 조금 빨리 갈 수 있으므로 참고할 것. 다 따라잡으면 메피안스와 설원의 빙녀가 이야기를 나누고 있다. 메피안스와 그의 동생은 옛날 이 곳에 요정의 보물을 찾으러 온 적이 있는 모양이다. 그러나 일은 실패로 끝나고 동생은 이곳에서 죽었다…. 하지만 빙녀는 동생이 살아있었다고 한다. 설원을 떠도는 괴물이 되어서…. 메피안스도 어느 정도 눈치채고 있었지만 그는 가혹한 현실에서 자신의


▲ 냉정하게 진실을 말하는 빙녀


▲ 정령이 있음에도 주의!

눈을 속이고 있었던 것이다. 메피안스는 그에게 안식을 주고자 하지만 자신의 손으로는 아끼던 동생를 도저히 죽일 수가 없다. 그 역할을 대신 맡게 된 주인공. 안쪽으로 조금 더 들어가면 보스전이 시작된다.

BOSS.
**두·밀(ドゥ・ミール)**

두·잉과 두·카테와 비슷하게 생긴 만큼 패턴과 공략 방식도 비슷하다. 별도의 설명은 필요 없으리라고 생각한다. 어찌보면 소모전이라고 생각될 만큼 지리한 전투.



▲ 세 명으로 덤비면 정말 쉽다



▲ 버드의 레벨이 35가 넘었다면 저 정도 HP는 한번에 끝장이다




## 26. 망설이는 노랫소리 (たゆたう歌聲)

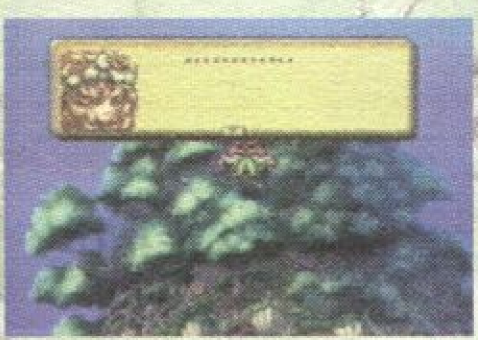



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 달밤의 마을 로아. |
| 발생조건 | '정령의 빛'과 '파도에 잠든 추억', '다들 살아서다'를 클리어하고 로아에 간다. |
| 목표 | 세이렌 에레를 찾아낸다. |

로아에 도착하면 제국의 병사들이 램프가게는 어디냐며 마을을 뒤지고 있다. 바로 침몰한 배의 원인이 세이렌이기 때문. 그러고 보니 류미느도 세이렌이었지…. 하지만 류미느는 가게에 없었다. 항구 폴포터로 가보자. 호텔 항구에 가보면 류미느가 친구 에레를 만나러 왔다고 하는데 없는 것 같다. 그 때, 제국병사들이 등장하지만 다른 병사가 범인이 발견되었다며 퇴각한다. 류미느도 기분이 나빠졌는지 사라지고…. 이제는 마도라 해안으로 가서 좌측으로 계속 진행하자. 그 곳에는 커다란 새의 둥지 비슷한 것이 있는데 그곳에 세이렌 에레가 있었다. 에레는 자신의 노래 때문에 배가 침몰했다며 상심에 빠져있다. 류미느는 배 좀 침몰하면 어떻냐고 자유롭게 살라고 하고(무서운 여자다). 인어 플라메슈는 에레를 만나도록 통과도 시켜주지 않는다. 플라메슈의 시선 밖으로 벗어나서 기다리면 물방울 모양이 되며 순간 사라지는 데, 이 때 문을 열고 안으로 들어가면 보스전이 기다리고 있다.



▲ 뿌니가 있는 곳에 세이렌이 있다고 떠드는 제국병사



▲ 에레는 이곳에 틀어박혀 있다




▲ 정면으로 가서는 절대 비켜주지 않는다

BOSS.
**그레이두(グレイトゥ)**

라·반과 비슷한 보스로 공격패턴도 완전히 같다. 문제는 직접공격을 하는 촉수의 HP가 상상을 초월하리 만치 많아서(본체보다 많다) 상당한 장기전이 된다. 인내심만 있으면 클리어가능.



▲ 망치질 한방에 한 줄인데 20방이 넘었다구!

에레는 밖에는 나가겠지만 자주는 나가지 않겠다고 류미느에게 말한다. 그리고 이후로 에레에게 오면 자유로이 서브 캐릭터로 사용할 수 있다. 에레는 마법 공격이 특기로 그럭저럭 쓸만하다. 취향 나름




## 28. 파도에 잠든 추억 (波間に眠る追憶)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 항구 폴포터. |
| 발생조건 | 폴포터에 처음 들어가서 시사이드호텔(シーサイドホテル)의 카운터 옆에 있는 안내원에게 말을 건다. |
| 목표 | 시사이드 호텔의 유령 소동을 해결한다. |

폴포터에는 시사이드 호텔이라는 커다란 호텔이 있는데 그곳에 가서 안내원에게 말을 걸면 자꾸 뎅뎅하는 이상한 소리가 울려서 사람들을 공포로 몰아넣고 있다. 안내원은 어떻게 해달라고 부탁을 하고 주인공은 이에 보이드 경감을 추천하지만(아래의 선택항목) 안내원은 그 사람은 유령을 믿지 않는다며 주인공에게 사건을 일임한다. 완전히 강제구먼…. 어쨌든 조사에 착수하는 주인공. 폴포터의 장터에서는 꽃집을 하고 있는 화인이 유령의 소동에 대해 이야기 하지만 인어인 플라메슈(フラメシュ)가 나타나 유령따위는 존재하지 않는다며 성을 낸다. 폴포터의 해변에는 제국의 병사 토마(トーマ)가 있다. 그는 얼마 전 이 근방에서 침몰한 제국의 배가 있어서 진상을 조사하기 위해 왔다고 하는데…. 그리고 시사이드 호텔로 돌아오면 재수 없게 생긴 물고기녀석이 있다. 이 녀석은 자기가 돈이 많은 것을 가지고 주인공을 마구마구 무시한다. 참을성 많은 주인공도 화를 내지만 어느새 호텔 안으로 들어가버린다. 따라 들어가면 무려 50000루크를 내고 홀을 전세내는 모습을 볼 수 있다. 짜증을 삼키며 호텔의 아랫길로 내려가면 호텔 항구에 보이드 경감이 어슬렁대고 있다. 휴식을 위해 왔다고 하는데 산드라를 쫓아온 목적도 있는 것 같다.



▲ 플라메슈는 이번 사건과는 관계가 없다



▲ 제국 병사 토마. MOON의 용사를 연상시키는 외모다

이로서 수상한 인물들은 전부 모였다. 보이드 경감에게 계속해서 말을 걸면 보이드 경감은 산드라가 파란 보석을 훔치기 위해 예고장을 보내왔다며 파란 눈동자를 한 사람이 있다면 조사해 달라고 한다. 딱히 기억나는 사람은 없지만 토마를 한 번 이야기 해



▲ 이런 녀석은 아무리 취향이 독특해도 팬이 없다

보자(衛兵을 선택). 그러면 조사해 보겠다며 급히 달려나가고, 항구 아래의 레스토랑에 가보면 토마가 펭귄들을 상대로 탐문 수사를 벌이고 있지만 진전은 그다지 없는 듯. 사라진 토마를 따라 호텔 정문으로 가보면 보이드 경감과 함께 그 재수없는 물고기를 찾아간다. 그런데 보이드 경감의 말투가 이상한데? 어쨌든 쫓아가 보면 보석의 힘에 의해 제국의 배가 침몰한 이유가 세이렌의 노랫소리 때문이라는 것을 알 수가 있다. 하지만 보석은 가짜 보이드 경감과 가짜 유령의 소행, 즉 산드라의 계획으로 멋지게 뺏기고 만다. 그리고 호텔에서 아티팩트'해적의 갈고리'를 주고 이벤트는 끝난다.





▲ 이 보이드 경감은 가짜. 보이드 경감은 자네(君)를 이상하게 발음하는 특징이 있다(チミ).



▲ 세이렌의 노랫소리로 배는 전멸에 이른다




## 에필로그



이 시나리오는 특이하게 에필로그가 준비되어 있다. 바로 제국병사로 배에서 죽음을 당한 토마의 동생 토나(トーナ)의 영이 등장하는 것으로, 이벤트 후에 폴포터의 해변으로 돌아오면 볼 수 있다.

## 30. 정령의 빛 (精靈の光)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 달밤의 마을 로아. |
| 발생조건 | 로아에 처음 들어갔을 때, 길버트(ギルバート)에게 말을 걸고 램프가게의 류미느(リュミヌー)에게 말을 건다. |
| 목표 | 길버트에게 건네 받은 3개의 램프를 팔아치운다. |

로아의 램프가게 앞에 가보면 반인반마(半人半馬)인 길버트가 있다. 마이 하니 어쩌구 하는 걸 보면 상당히 느끼한데…. 램프가게 안으로 들어가면 램프가게 주인 류미느가 있다. 그녀는 세이렌인데 아마도 길버트의 마이 하니인 듯. 길버트가 가게에 들어와서는 횡설수설 지껄이지만 류미느는 당장 6

개의 램프를 팔아야 하는 것이 더 큰일인 듯하다. 류미느를 위해서라면 뭐든지 할 길버트. 당연히 자기가 팔아준다고 한다. 길버트를 쫓아 나가보면 자신을 도와달라고 부탁을 하고 램프의 반을 준다(어떤 선택을 해도 똑같다).



▲ 자신이 램프를 판다고는 했지만…



▲ 3개는 길버트가 사버린다(쯧쯧)

자, 이제 팔아야 하는데…. 로아에는 이걸 팔만한 사람은 보이지 않는다. 널린 것은 오직 아나구마라는 땅파기 종족 뿐…. 할 수 없다. 그들에게 팔 수 밖에. 그들은 말을 걸어도 '구마!(ぐま!)' 라고 밖에 하지 않는다. 다행히 주점의 마스터가 아나구마의 말을 가르쳐 준다.

이하의 단어를 숙지하면 팔기가 수월할 것이다. 팔기의 기본은 소비자와 친구가 되어야 한다. 무작정 팔기부터 하지 말고 아나구마들의 말을 들어준 다음에 넌지시 떠보는 형식으로 팔아야 하는 것이다. 위의 회화첩으로 해석하기가 귀찮은 사람들을 위해 사진 아래에 답을 달아 놓겠다.



▲ 이 사람이 아나구마의 말을 가르쳐 준다



▲ んぐんま ぐまー ま?는 해석하면 '램프 안 살래?'



▲ まっ・ぐま・ぐま・んぐんま ぐまー ま?

**포켓 아나구마 회화 (잘라서 가지고 다니세요)**

ぐま(구마)-인사말, 긍정의 의미

まっ(맛)-아니오

ぐ~(구~)-너

ま~(마~)-나

ぐまぐまま(구마구마마)-친구

ぐまぐま(구마구마)-아나구마 종족을 일컫는 말

まぐまぐ(마구마구)-아나구마 이외의 종족의 총칭

んぐ(응구)-빛, 별, 낮을 의미

んま(음마)-어둠, 밤을 의미

んぐんま(응구음마)-램프, 등불을 의미

ぐまままま(구마마마마)-(수나 양이)많음을 의미, ま(마)가 많을수록 많다는 의미

ぐ(구)-조금

ぐーまー(구우마아)-음악

ぐまー(구마아)-행동의 허락이나 권유, 기타의 비슷한 상황에 쓰임

ぐげ(구게)-부정의 의미, 싫음을 의미한다

ま?(마?)-의문문을 만드는 종결사, 단독으로도 사용이 가능하다



▲ ぐま・ぐま・ぐま・んぐんま ぐまー ま?



▲ まっ・まっ・ぐま・んぐんま ぐまー ま?

전부 팔면 길버트는 좋아라 류미느에게 달려간다. 그리고 바깥에 나가 사랑의 노래를 읊지만 길버트의 편하게 사는 인생과 류미느의 보람을 느끼는 인생과의 차이는 너무도 컸다. 결국 둘은 나쁜 기억 없이 헤어지는 길을 택하고 길버트는 다른 사랑을 찾아 모험을 떠난다. 그리고 류미느는 쓸쓸히 가게에 남지만 아나구마들이 램프가 마음에 들었다며 법석을 떨고 가고, 류미느는 램프를 만들 용기를 찾는다. 그리고 기분이 좋아진 류미느는 옆에 있던 주인공에게 기분으로 두 개의 아티팩트(떨리는 은비녀와 모래장미)를 준다.




## 36. 별에게 소원을 [星に願いを]



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 듀마 사막. |
| 발생조건 | 듀마 사막에 처음 들어간다. |
| 목표 | 메피안스(メフィヤーンス)의 계획을 저지한다. |

듀마 사막에 들어가면 마법학원의 학생들이 어슬렁 거리고 있는데, 교사중의 한 사람인 카신져(カシンジャ)의 모습도 보인다. 그녀는 같은 교사인 메피안스가 위험한 음모를 꾸미고 있다며 막아야한다고 역설한다. 뭐, 도와주도록 하자(두번째 선택항목). 듀마 사막은 복잡한 것 처럼 가장하고 있으나 실제로는 규모가 작아서 탐색이 꽤나 수월하다는 것을 알아두자. 거슬리는 것은 사막 이곳저곳에 널려있는 학생들인데 전부 바보들 밖에 없다. 학생들이 있는 길이 진짜 길임도 알아두자. 단 처음 갈림길에는 학생이 두 명 있는데 아무쪽이나 가도 된다(아래쪽이 조금 더 수월하다). 끝가지 다다르면 카신져가 쫓아와서 준비는 됐냐고 묻는다. OK를 선택해서 빨리 진행하자. 하지만 일행은 메피안스에 의하여 날려져 버리고 보스전을 치루게 된다.



▲ 버드를 데려오면 카신져와 아는 사이임을 알 수 있다


▲ 오리(ダック)는 강적이다(사막에 왜 오리가?)


▲ 뭐 하니?



▲ 메피안스는 교장인데… 안 짤리나?

*BOSS.*

**액스비크(アックスビーク)**

중간보스급 적 2마리를 상대하는 전투이다. 액스비크는 근거리와 원거리 공격이 전부 출중하지만 직선공격 밖에 없으므로 회피는 어렵지 않다. 커맨드 공격을 시도하면 크기가 작은 관계로 멀리 날아가므로 이것을 잘 이용하자. 각개격파로 나가면 어려울 것 없다.


▲ 브레스에 맞으면 상태이상에 걸릴 우려가 있다


▲ 부리날리기는 관통공격이다

보스를 물리치고 다시 메피안스에게 가지만 메피안스는 너무 늦었다며 별을 낙하시킬 계획을 진행한다. 하지만 결과는…. 눈으로 확인하자. 클리어 후에는 카신져가 아티팩트 '산호의 촛대'를 준다.




## 44. 꿈의 함 속에 (夢の檻の中へ)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | 맵 화면 상단에 보이는 마나의 나무가 크게 성장했을 때, 마이홈에 들어간다. |
| 목표 | 누누자크가 가둔 초인을 되찾아 온다. |

마이홈에 많은 초인이 모여 있다. 마이홈에 살던 초인이 주인공의 마나의 힘을 조금씩 얻어서 마나의 나무가 될 수 있다는 것. 이 초인은 신계에 올라갈 것이라고 한다. 마나의 나무의 힘이 부활하면 세상은 이전처럼 이미지가 현실이 되는 꿈의 세계가 될 것이다. 이로써 주인공의 모험도 끝나는가…싶었지만 잠시 자리를 비우고 오면 초인이 납치되어 버렸다는 황당한 소식이 들려온다. 얼굴만 달린 괴물이라는데…. 누누자크 밖에 떠오르는 인물이 없다. 즉시 수색. 초인이 흘린 나뭇잎을 따라가면 된다.



▲ 사보텐도 초인이란다


▲ 이 나뭇잎을 따라가면 된다

역시 범인은 누누자크. 이 세상에 마나의 나무가 다시 나타나면 세상은 다시 혼란해 질 것이 뻔하다며 초인을 놔 줄 생각이 전혀

없는 듯 하다. 포기하고 나가면 포킬이 등장, 누누자크와 할 이야기가 있다며 같이 듣자고 한다. 듣는다(聞く)를 선택할 것.

*포킬: 여어, 누누자크, 오랜만이구나.*
*누누자크: 당신은 포킬 경?*
*포킬: 초인은 여행할 때가 되었다. 보내주지 않겠나?*
*누누자크: 포킬 경, 현인은 그렇게도 다툼을 좋아하는가? 부활한 마나의 나무를 놓고 싸움이 일어나, 또 수많은 피가 흐르는 것을 바라는 것입니까? 마나의 나무 없이도 이렇게 살아 왔습니다. 힘은 재앙의 근본입니다. 현인의 충고라고 해도 들어줄 수는 없습니다.*
*포킬: 마나의 나무가 없어도 인간은 살아갈 수 있어. 하지만 마나의 나무가 있다면 인간은 좀 더 풍족하게 살 수 있지. 사람은 아무도 사랑하지 않고서도 살아갈 수 있어. 하지만 사랑하면 좀 더 풍요해지지. 이것은 같은 일이다 누누자크.*
*누누자크: 그러나 누구보다도 풍족하게 되고 싶다고 생각하는 자는 타인을 상처입히고 그 사람의 것을 뺏지요. 마음의 평온은 아무것도 바라지 않는데에 있다고 믿습니다. 마나의 나무는 쓸데없는 것입니다. 지금 이 세계에 있는 것만으로도 인간이 살아갈 정도로는 충분합니다.*
*포킬: 누누자크, 이야기가 어긋나고 있어. 지금 자네가 보고 있는 세계는 우주의 아주 일부야. 마나의 나무는 무한의 힘의 원천. 하지만 그 힘은 본래 인간에게 있는 것이야. 힘은 항상 자기자신에게 있어. 마나의 나무에 접촉하는 것으로서 자신의 본질을 깨닫는 것 뿐이야. 인간에게 부족한 것은 살아갈 정도 따위가 아냐. 사랑한다는 것이지.*
*누누자크: 사랑이라고요?*
*포킬: 사랑이 힘이 된다. 자네가 누군가를 사랑한다면 자네도, 그 상대도, 충만해지지. 죄를 범한 자, 증오하는 자, 천한 자, 만난 적도 없는 누군가가. 그리고 자기자신. 모든 것을 용서하고, 모든 것을 사랑하고, 모든 것을 이해했을 때에, 모든 것은 새롭게 다시 태어나지.*
*누누자크: 훗…, 현인 경의 기만에 가득찬 말은 제게는 전혀…;*
*포킬: 누누자크, 자네는 이 세계에 바른 사람보다는 어리석은 사람이 많다고 생각하고 있어. 자네는 무언가가 일어났을 때, 어리석은 자와 싸울 생각이야. 자네의 가슴속에 부정의 이미지와 싸우면서 그것을 세계라고 믿고 있어. 그렇지만 여신이 만들어낸 생명에 어리석은 자는 없어. 그것을 믿는 것만으로도 상관없어. 자네의 이미지가 힘이 돼. 자네의 말이 세계가 된다. 믿는 것 만으로 말이지.*
*누누자크: 현실은 꿈이 아닙니다. 그런 일은 이루어질 수 없어요. 마나의 나무가 재생되면 불사황제나 염제 론웨이 같은 자들이 나타날 것이 눈에 보입니다. 그렇게 되면 전 제 학생들에게 진짜 소환술을 가르쳐주지 않으면 안 됩니다. 그것이야말로 세계는 암흑입니다.*
*포킬: 그것은 과거의 일이야. 힘으로 뺏는 시대는 이미 지났어. 누누자크. 인간의 어리석음만을 보는 자네에게 광명은 있는가? 마나의 여신이 내려준 세계가 고통에 가득차 있을 뿐이라면 그것은 누구를 위한 세계인가?*
*누누자크: 어리석음은 남의 일이 아닙니다. 어리석게 되는 것은 인간이라고 하는 종족 그 자체.*
*포킬: 그렇다면 그걸로 좋아. 자네의 판단에 따르지.*
*누누자크: 기다리십시오! 포킬 경! 저는 오래된 인간입니다. 어리석은 제 판단에 따르지 않는다고, 그 손으로 꿰어 내려주십시오. 저희 약한 자들을 인도해 주십시오. 현인 경의 신의 힘을 보여주십시오!*



▲ 당신은 누가 옳다고 생각하십니까?


▲ 마나의 검을 받은 주인공

긴 언쟁이 끝났다. 하지만 누누자크 역시 자신의 판단이 과연 옳은 것인가에 대한 확신은 갖고 있지 않았다. 그 옳음을 판가름하는 역할은 결국 주인공에게 돌아가게 된다. 그래서 주인공은 누누자크에 의해 꿈의 세계로 들어가고 거기에서 초인을 구출해 낸 주인공은 마나의 여신에게서 정령의 검을 받는다.




## 58. 길버트 사랑의 출석부(ギルバート愛の出席簿)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오. |
| 발생조건 | '정령의 빛'과 '파도에 잠든 추억'을 클리어하고 마법도시 지오의 주점으로 간다. |
| 목표 | 길버트를 대신에서 학생들을 설득한다. |

마법도시에 나타난 길버트. 이번에는 학교의 카신저선생을 하니라고 부르며 사랑을 읊지만 냉정한 카신저 선생에게는 웃기는 짜장에 불과하다. 길버트는 카신져의 아름다움에 움직일 수도 없다고 하지만 카신져는 자신의 바실리스크(상대를 석화시키는 괴물)의 피 덕분에 느끼는 석화 통증일 뿐이라고 해석한다. 그리고는 등교를 거부하는 학생들(무서운 학생들이다. 한국에는 이럴 학생들 없기를…)을 설득하느라 바쁘다고 하자. 길버트가 해주겠다며 관심을 끈다. 하지만 길버트에게 무슨 능력이 있는가. 주인공이 찾아줘야지. 학생들은 무조건 학교에 가라고 하면 안 가므로 말을 돌려서 해야한다. 선택해야할 선택항목은 사진 아래의 번호와 해석을 참고하도록.



▲ 2. 뭘 위해 태어났는데?



▲ 2. 좋을대로 해라



▲2. 됐으니까 학교로 가



▲2. 학교는 싫은 곳이지



▲1. 응 2. 아니



▲2. 나쁜 애 아냐



▲이 아이는 모든 아이들이 설득되면 자동으로 설득된다



▲2. 감동이 없어



▲2. 확실히 지겨워



▲이 아이는 멋대로 쇼를 하다가 자동으로 설득된다



▲1. 힘내요



▲2. 재미있게 하면 되



▲2. 왜?



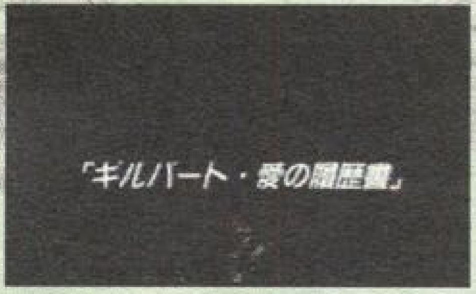
▲2. 모두와 협력하는 것도 소중해


▲1. 보여 2. 생명선 위를 걷는 개미 2. 그냥 보였다

이로써 모든 학생들을 설득했다. 이제 길버트는 카신져를 다시 꼬시지만 카신져는 그런 약속한적 없다고 한다(실제로 데이트 한다는 약속은 한 적 없다). 그리고 계속 추근덕대던 길버트는 비참한 결말에….




## 59. 길버트 사랑의 이력서(ギルバート愛の履歴書)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마법도시 지오 |
| 발생조건 | '길버트 사랑의 출석부', '속속속·니키타 장삿길 도중'을 클리어하고 지오 정문 앞의 길버트상이 없어지면 크리스티 상회 지하로 간다. |
| 목표 | 돌이 된 길버트를 구해낸다. |

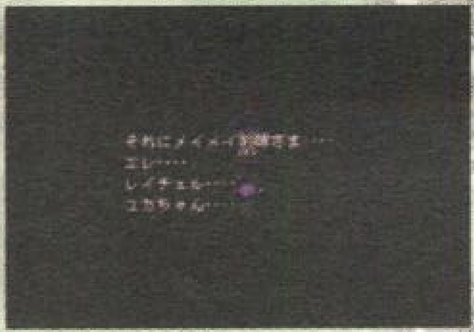
카신져 선생의 눈빛에 의하며 돌이 되었던 길버트였지만 그 '사랑'의 정신만큼은 죽지 않고 계속해서 류미느를 찾고 있었다. 일단은 여기서 길버트상을 꺼내가야 할 텐데… 사자비는 길버트상을 어떻게든 팔아야 한다고 혈안이다. 울칸 광산의 공고에게 가보면 공고는 최근 낙반이 심하다며 아나구마들에게 낙반 대비용으로 좋은 것을 가져오라고 시킨다. 이제 크리스티 상회에 가면 길버트상이 팔린 것을 알 수 있다. 다시 울칸 광

산에서 길버트상을 확인한 후에 로아의 류미느에게 가면 상관없다며 에레에게 놀러간다. 마도라 해안으로 쫓아가면 역시 길버트를 구해야겠다고 하고 플라메슈가 저주를 푸는 주문을 가르쳐준다. 이제 길버트상 앞에서 주문을 외우면 된다. 류미느가 자꾸 까먹으므로 아까의 주문을 암기했다가 불러주자. 길버트가 저주에서 풀리면 클리어.


▲ 아나구마들이 길버트 상을 가져온다

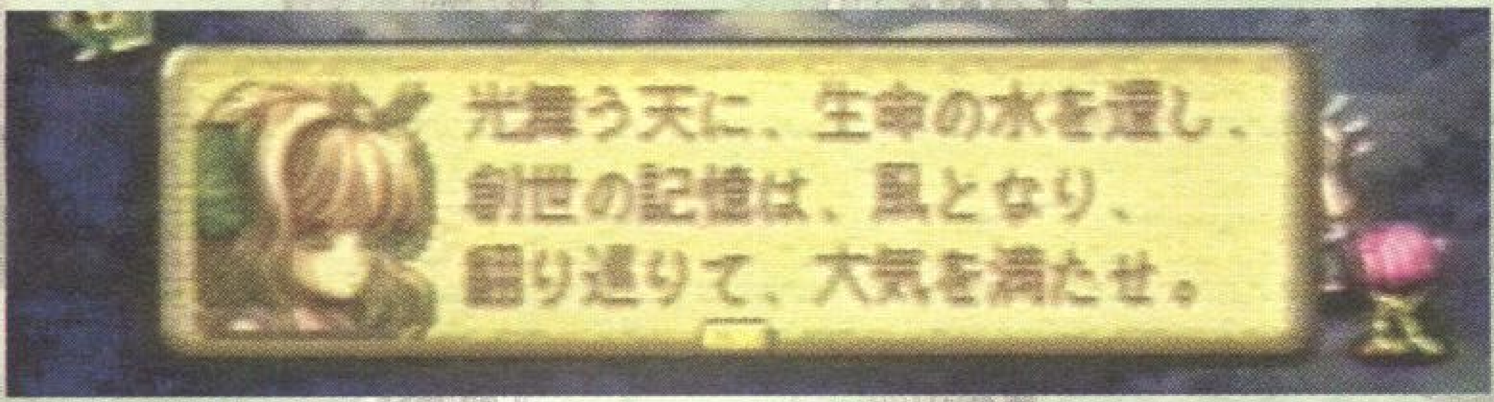

▲ 외우기 도와주기

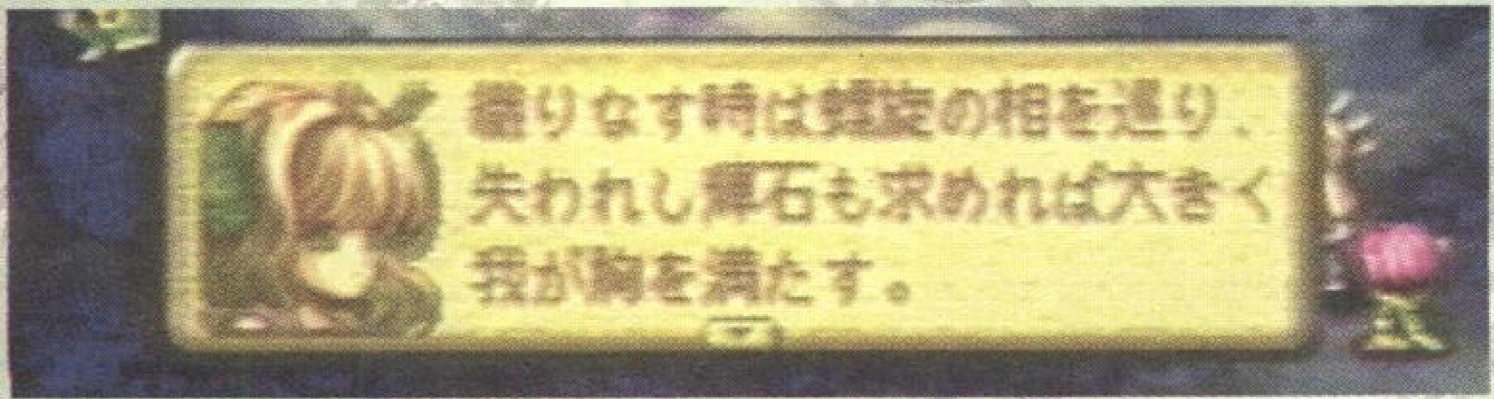

▲ 사자비의 말이 힌트

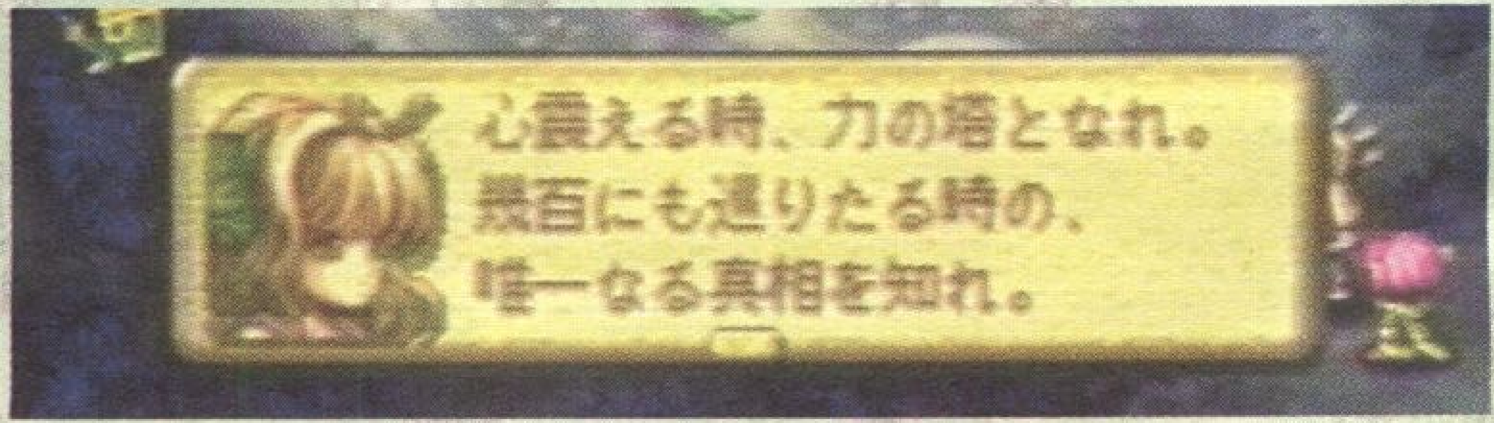

▲ 대체 여자가 몇이야?



## 주문



## 60. 봄보야지의 연구실 (ボンボヤジの研究室)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 쓰레기산. |
| 발생조건 | 쓰레기산의 봄보야지의 연구실에 있는 봄보야지에게 말을 건다. |
| 목표 | 봄보야지가 만든 고렘을 쓰러트린다. |

쓰레기산에서 깜짝상자를 따라 올라간 후의 갈림길에서 인형이 없는 길이 나타날 때가 있다. 이 위로 올라가면(재앙을 부르는 인형을 클리어한 후에 다시 쓰레기산에 오면 텔레포트로 갈 수도 있다) 괴상하게 생긴 아저씨가 하나 버티고 있는데 이 아저씨가 봄보야지다. 봄보야지는 자신의 고렘이 말썽을 부린다며 고민하고 있다. 까짓거 해결해 주자(위의 선택항목을 선택). 고렘은 왠지 모르겠지만 킬머 호수에 있다. 거기서 고렘을 격퇴하면 OK. 비교적 짧은 이벤트다.





▲ 좀 재수없게 생겼다



▲ 고렘주제에 기분나쁜 웃음을 흘린다

BOSS

**머신고렘 · 파블로프군(マシンゴーレム・パブロフくん)**

상당히 다양한 공격패턴을 지닌 것은 좋지만 그 어느 것 하나 치명타는 없다. 하지만 연속해서 얻어맞으면 핀치에 몰릴 수도 있으니 빨리 해치우는 것이 좋다.



▲ 변신



▲ 발사




## 61. 왓츠의 햄머 (ワッツのハンマー)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 울칸 광산. |
| 발생조건 | '대장간 지금 폐점중'을 클리어하고 왓츠의 가게에서 왓츠에게 말을 건다 |
| 목표 | 왓츠의 망치를 되찾아 온다. |

왓츠의 가게에 가보면 왓츠는 언제나 바쁘다. 어렵사리 말을 걸면 망치를 잊었다며 찾아주면 답례로 무기를 만들 수 있게 해준다고 한다. 도와주도록 하자. 사실 이 이벤트는 굉장히 단순하다. 울칸 광산 앞에 있는 표지판을 조사하면 갑자기 아나구마가 튀어나와서 던전 밑바닥까지 데려가는 데, 그 방안에 망치가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 그 망치를 가지고 왓츠의 가게까지 돌아와서 건네주면 끝.



▲ 편리하게 이용되는 '아나구마 특급편'



▲ 이 방에 망치가 있다






## 62. 현인을 찾아라! (賢人を探せ!)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마이홈. |
| 발생조건 | 작은 마법사 이벤트 후에 마이홈에서 처음으로 버드에게 말을 건 후 (はい)를 선택 |
| 목표 | 6명의 현인을 버드를 데리고 만난다. |

가장 장기적이고 누적적인 이벤트로 현인이 나오는 곳은 전부 버드를 데리고 가서 만나면 된다. 현인들이 있는 장소는 잘 기억해두지 않으면 곤란하다. 6명을 만나고 나서 마이홈에 돌아온 시점에서 클리어 되는 이벤트.




▲ 가이아(ガイア). 가장 쉽다




▲ 토토(トート)도 별로 어렵지 않다




▲ 로시옷티(ロシオッティ)가 현인이라는 것을 모르는 경우가 의외로 많다




▲ 검사 올본도 현인. 발견한 시점에서는 어렵고 한참 후에나 버드를 데리고 올 수 있다




▲ 포킬(ポキール)도 훌륭한 현인




▲ 젤바(ゼルヴァ)는 길게 머물지 않으므로 재빨리 대화를 해야한다






## 63. 과외활동 (課外活動)



| | |
|---|---|
| 발생장소 | 뼈의 성. |
| 발생조건 | 뼈의 성에 처음 들어간다. |
| 목표 | 학생의 약 조합을 거든다. |

시시한 이벤트이므로 아주 간단하게 설명하겠다. 학생은 3개의 재료를 찾아다 줄 것을 의뢰 하는데 스스로 풀어가겠다는 플레이어는 약을 조합하는 학생에게 말을 건 다음 도미나 마을에서 점을 보아서 조합의 힌트를 발견한 후에 그 학생들만을 조사하면 되고 그것도 귀찮은 사람은 아래의 사진대로만 찾아줄 것(너무 쉽죠?)!




▲ 신출귀몰



▲ 이 학생이 약을 조합한다



▲ 재료1


▲ 재료2


▲ 역시 핫슨과 헤이슨을 대동하고 나타난 시자비


▲ 재료3


▲ 이 사람은 도미나 마을의?




## 64. 두일족을 찾아라! (豆一族を探せ!)




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 하얀 숲. |
| 발생조건 | '수왕'을 클리어하고 하얀 숲에 처음 들어온다. |
| 목표 | 두일족을 보호한다. |

하얀 숲에 가 보았더니 사자비들이 이번에는 두일족으로 돈벌이를 하려고 나타났다. 주인공도 두일족을 찾기 시작하고…. 하얀 숲은 상당히 넓은 규모를 자랑하는 던전이다. 적들은 그리 어렵지 않으니 천천히 뒤져보는 것도 좋을 듯 싶다. 두일족이 사는 곳은 숲의 포포이상 근처이다.

입구는 도미나 마을의 신관 누벨(ヌヴェル)이 막고서는 숲에 잡혀있는 두일족을 구해달라는 부탁을 한다. 숲을 돌아다니다 보면 술통이 보이는 데, 그 속에 갇혀있으므로 구해내면 된다. 혹시 핫슨과 헤이슨이 잡으려고 돌아다니면 그들에게 말을 걸어 놓치게 하자. 4~5마리 구해내고 다시 두일족의 은거지로 돌아가면 핫슨과 헤이슨에게 발각된 모습을 볼 수있는데 이들은 사냥을 포기하고 도망을 친다. 부락 내로 들어가면 누벨이 있는데 그는 두일족의 말을 해석할 수 있는 능력을 지니고 있다. 캐릭터 3명 정도 거리의 두일족에게 말을 걸면 해석을 해준다. 모든 두일족의 해석을 듣고 좀 특이하게 생긴 두일족(머리에 새 비슷한 것이 있다)에게 말을 걸면 숲에 괴물이 있다며 퇴치해 줄 것을 부탁한다(고 누벨이 해석해 준다).



▲ 이것은 이벤트가 아니므로 착각하지 말자



▲ 얼씨구?



BOSS

**헥스앤트(ヘックスアント)**

류온 가도의 맨티스앤트와 거의 비슷한 족속으로 하는 짓도 비슷하다. 하지만 이젠 플레이어의 레벨이 틀리다. 문제점은 없다. 크로와 비슷한 연타력이 좋은 무기로 승부를 걸면 경직이 많아서 조금 수월하게 클리어가 가능하다.


▲ 맷집도 후반부 보스치고는 약하다


▲ 이건 조금 주의하자

보스를 물리치면 답례로 여러 아이템을 받고 클리어. 이후로 핫슨과 헤이슨은 크리스티 상회에서 볼 수 없다.



## 최종이벤트-마나




| | |
|---|---|
| 발생장소 | 마나의 성역 |
| 발생조건 | 마나의 검을 사용하여 마나의 성역으로 들어간다. |
| 목표 | 마나의 여신과 싸워 이긴다. |

말은 필요없다. 길은 헤맬 일이 없으므로 마나의 나무를 곧바로 타고 올라가면 된다. 끝까지 올라가 마나의 여신과 싸우자. 그리고 이기자.

*마나의 여신: 나는 빛, 그리고 어둠. 당신이 싸워온 어둠의 모든 것. 그것은 나의 반쪽. 나는 영원의 창조, 그리고 영원의 파괴, 그리고 재생. 나는 사랑. 나의 모든 것이 정의는 아니다. 나의 모든 것이 깨끗한 것은 아니다. 그것들은 나의 반쪽. 나의 반쪽을 구하는 자들이 정의의 검으로 사람을 상처입히고 사람의 자유를 뺏고, 나의 진실을 감춘다. 당신에게 나의 어둠의 모습을 보이겠습니다. 당신은 그것과 싸워 이겨, 영웅이 되십시오. 나를 구하는 자들에게 길을 보이기 위해.*

# 아직 끝나지 않았다!!

**이하의 이벤트는 이벤트 장소와 시기만을 표시하겠다.**
**이것만큼은 각자 찾는 즐거움을 누리기 바란다.**



**3. 또 하나의 자신(もう1人の自分)**
발생시기: 초반.
연관장소: 도미나 마을.

**50. 레이첼(レイチェル)**
발생시기: 중~후반.
연관장소: 도미나 마을, 마법도시 지오.

**52. 남해의 사빈(南海の砂濱)**
발생시기: 후반.
연관장소: 마도라 해안.

**65. 길버트 사랑의 항해(ギルバート・愛の航海)**
발생시기: 종반.
연관장소: 마도라 해안.

**66. 흔들리는 모래(震える砂)**
발생시기: 종반.
연관장소: 듀마 사막.

**67. P군(Pちゃん)**
발생시기: 종반.
연관장소: 도미나 마을.

**S. 폴포타최강전설(ポルポタ最强傳說)**
발생시기: 중반.
연관장소: 항구 폴포터.



*BOSS.*
*마나의 여신(マナの女神)*

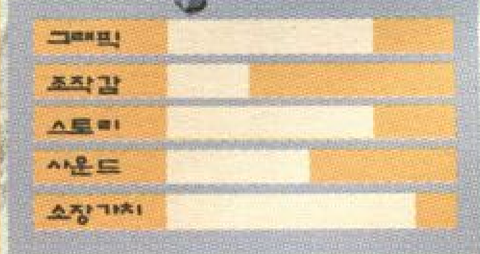
다양한 공격패턴과 빠른 움직임, 강력한 파워와 엄청난 맷집. 전 보스 통털어 가장 어렵다. 어빌리티는 'ᅵ트(ショルト)와 일루전을 추천하며 추천무기는 자신이 가장 걸기 자신있는 강력 필살기를 쓸 수 있는 무기를 쓰자. 일반공격은 'ᅵ트로 반격하고 필살공격은 일루전으로 피하던가, 필살기 반격을 노리자. 부디 건투를 빈다.


▲ 저 올가미에 걸리면 안된다


▲ 달이 그림자로 가득차면 일루전을 연타할 준비를 하자


▲ 엄청난 파워에 엄청난 공격범위


▲ 이젠 엔딩으로…



## 단 검

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 대거(メノスダガー) | 9 | |
| 포르세나 대거(フォルセナダガー) | 14 | |
| 그랜스 대거(グランスダガー) | 18 | |
| 미스릴 대거(ミスリルダガー) | 23 | |
| 아스토리아 대거(アストリアダガー) | 28 | |
| 바이젤 대거(バイゼルダガー) | 37 | |
| 이슈 대거(イシュダガー) | 46 | |
| 로리마 대거(ロリマーダガー) | 56 | |
| 할콘 대거(ハルコンダガー) | 34 | |
| 오크 대거(オークダガー) | 10 | |
| 하리 대거(ハリイダガー) | 20 | |
| 에보니 대거(エボニーダガー) | 40 | |
| 애쉬 대거(アシュダガー) | 50 | |
| 디올 대거(ディオールダガー) | 76 | |
| 포실 대거(フォシルダガー) | 71 | |
| 마블 대거(マーブルダガー) | 7 | |
| 옵시던 대거(オブシダンダガー) | 15 | |
| 페던 대거(ペダンダガー) | 30 | |
| 레더 대거(レザーダガー) | 8 | |
| 비늘 대거(クロコダガー) | 15 | |
| 아르마딜로 대거(アルマジロダガー) | 30 | |
| 스케일 대거(スケイルダガー) | 7 | |
| 리저드 대거(リザードダガー) | 16 | |
| 스네이크 대거(スネークダガー) | 24 | |
| 본 대거(ボーンダガー) | 14 | |
| 아이보리 대거(アイボリーダガー) | 29 | |
| 커즈드 대거(カーズドダガー) | 44 | |
| 코튼 대거(コットンダガー) | 3 | |
| 실크 대거(シルクダガー) | 7 | |
| 자코비니 대거(ジャコビニダガー) | 24 | 불속성Lv4 |
| 핼리 대거(ハレーダガー) | 29 | 불속성Lv4 |
| 앵크 대거(アンクダガー) | 36 | 불속성Lv4 |
| 비넥 대거(ヴィネックダガー) | 42 | 불속성Lv4 |
| 타틀 대거(タトルダガー) | 48 | 불속성Lv4 |
| 코럴 대거(コーラルダガー) | 34 | |
| 에메럴드 대거(エメラルドダガー) | 1 | |
| 펄 대거(パールダガー) | 1 | |
| 라피스 대거(ラピスダガー) | 1 | |

## 한손검

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 소드(メノスソード) | 10 | |
| 포르세나 소드(フォルセナソード) | 15 | |
| 그랜스 소드(グランスソード) | 20 | |
| 미스릴 소드(ミスリルソード) | 25 | |
| 아스토리아 소드(アストリアソード) | 30 | |
| 바이젤 소드(バイゼルソード) | 40 | |
| 이슈 소드(イシュソード) | 50 | |
| 로리마 소드(ロリマーソード) | 60 | |
| 할콘 소드(ハルコンソード) | 35 | |
| 오크 소드(オークソード) | 10 | |
| 하리 소드(ハリィソード) | 20 | |
| 에보니 소드(エボニーソード) | 40 | |
| 애쉬 소드(アシュソード) | 50 | |
| 디올 소드(ディオールソード) | 75 | |
| 포실 소드(フォシルソード) | 70 | |
| 마블 소드(マーブルソード) | 11 | |
| 옵시던 소드(オブシダンソード) | 23 | |
| 페던 소드(ペダンソード) | 47 | |
| 레더 소드(レザーソード) | 5 | |
| 비늘 소드(クロコソード) | 10 | |
| 아르마딜로 소드(アルマジロソード) | 20 | |
| 스케일 소드(スケイルソード) | 7 | |
| 리저드 소드(リザードソード) | 16 | |
| 스네이크 소드(スネークソード) | 24 | |
| 본 소드(ボーンソード) | 15 | |
| 아이보리 소드(アイボリーソード) | 30 | |
| 커즈드 소드(カーズドソード) | 45 | |
| 코튼 소드(コットンソード) | 3 | |
| 실크 소드(シルクソード) | 5 | |
| 자코비니 소드(ジャコビニソード) | 30 | 불속성Lv4 |
| 핼리 소드(ハレーソード) | 37 | 불속성Lv4 |
| 앵크 소드(アンクソード) | 45 | 불속성Lv4 |
| 비넥 소드(ヴィネックソード) | 52 | 불속성Lv4 |
| 타틀 소드(タトルソード) | 60 | 불속성Lv4 |
| 코럴 소드(コーラルソード) | 32 | |
| 에메럴드 소드(エメラルドソード) | 2 | |
| 펄 소드(パールソード) | 2 | |
| 라피스 소드(ラピスソード) | 2 | |

## 한손도끼

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
| --- | --- | --- |
| 메노스 하체트(メノスハチェット) | 10 | |
| 포르세나 하체트(フォルセナハチェット) | 15 | |
| 그랜스 하체트(グランスハチェット) | 20 | |
| 미스릴 하체트(ミスリルハチェット) | 25 | |
| 아스토리아 하체트(アストリアハチェット) | 30 | |
| 바이젤 하체트(バイゼルハチェット) | 40 | |
| 이슈 하체트(イシュハチェット) | 50 | |
| 로리마 하체트(ロリマーハチェット) | 60 | |
| 할콘 하체트(ハルコンハチェット) | 34 | |
| 오크 하체트(オークハチェット) | 8 | |
| 하리 하체트(ハリィハチェット) | 17 | |
| 에보니 하체트(エボニーハチェット) | 35 | |
| 애쉬 하체트(アシュハチェット) | 43 | |
| 디올 하체트(ディオールハチェット) | 65 | |
| 포실 하체트(フォシルハチェット) | 61 | |
| 마블 하체트(マーブルハチェット) | 13 | |
| 옵시던 하체트(オブシダンハチェット) | 27 | |
| 페던 하체트(ペダンハチェット) | 54 | |
| 레더 하체트(レザーハチェット) | 3 | |
| 비늘 하체트(クロコハチェット) | 5 | |
| 아르마딜로 하체트(アルマジロハチェット) | 10 | |
| 스케일 하체트(スケイルハチェット) | 7 | |
| 리저드 하체트(リザードハチェット) | 15 | |
| 스네이크 하체트(スネークハチェット) | 22 | |
| 본 하체트(ボーンハチェット) | 4 | |
| 아이보리 하체트(アイボリーハチェット) | 29 | |
| 커즈드 하체트(カーズドハチェット) | 44 | |
| 코튼 하체트(コットンハチェット) | 2 | |
| 실크 하체트(シルクハチェット) | 3 | |
| 쟈코비니 하체트(ジャコビニハチェット) | 32 | 불속성Lv4 |
| 핼리 하체트(ハレーハチェット) | 40 | 불속성Lv4 |
| 앵크 하체트(アンクハチェット) | 49 | 불속성Lv4 |
| 비넥 하체트(ヴィネックハチェット) | 57 | 불속성Lv4 |
| 타틀 하체트(タトルハチェット) | 65 | 불속성Lv4 |
| 코럴 하체트(コーラルハチェット) | 29 | |
| 에메럴드 하체트(エメラルドハチェット) | 2 | |
| 펄 하체트(パールハチェット) | 2 | |
| 라피스 하체트(ラピスハチェット) | 2 | |

## 양손검

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
| --- | --- | --- |
| 메노스 블레이드(メノスブレード) | 12 | |
| 포르세나 블레이드(フォルセナブレード) | 18 | |
| 그랜스 블레이드(グランスブレード) | 25 | |
| 미스릴 블레이드(ミスリルブレード) | 31 | |
| 아스토리아 블레이드(アストリアブレード) | 37 | |
| 바이젤 블레이드(バイゼルブレード) | 50 | |
| 이슈 블레이드(イシュブレード) | 62 | |
| 로리마 블레이드(ロリマーブレード) | 75 | |
| 할콘 블레이드(ハルコンブレード) | 43 | |
| 오크 블레이드(オークブレード) | 12 | |
| 하리 블레이드(ハリィブレード) | 25 | |
| 에보니 블레이드(エボニーブレード) | 50 | |
| 애쉬 블레이드(アシュブレード) | 62 | |
| 디올 블레이드(ディオールブレード) | 93 | |
| 포실 블레이드(フォシルブレード) | 87 | |
| 마블 블레이드(マーブルブレード) | 14 | |
| 옵시던 블레이드(オブシダンブレード) | 29 | |
| 페던 블레이드(ペダンブレード) | 59 | |
| 레더 블레이드(レザーブレード) | 7 | |
| 비늘 블레이드(クロコブレード) | 13 | |
| 아르마딜로 블레이드(アルマジロブレード) | 25 | |
| 스케일 블레이드(スケイルブレード) | 9 | |
| 리저드 블레이드(リザードブレード) | 20 | |
| 스네이크 블레이드(スネークブレード) | 30 | |
| 본 블레이드(ボーンブレード) | 18 | |
| 아이보리 블레이드(アイボリーブレード) | 37 | |
| 커즈드 블레이드(カーズドブレード) | 56 | |
| 코튼 블레이드(コットンブレード) | 3 | |
| 실크 블레이드(シルクブレード) | 6 | |
| 쟈코비니 블레이드(ジャコビニブレード) | 37 | 불속성Lv4 |
| 핼리 블레이드(ハレーブレード) | 46 | 불속성Lv4 |
| 앵크 블레이드(アンクブレード) | 56 | 불속성Lv4 |
| 비넥 블레이드(ヴィネックブレード) | 66 | 불속성Lv4 |
| 타틀 블레이드(タトルブレード) | 75 | 불속성Lv4 |
| 코럴 블레이드(コーラルブレード) | 40 | |
| 에메럴드 블레이드(エメラルドブレード) | 2 | |
| 펄 블레이드(パールブレード) | 2 | |
| 라피스 블레이드(ラピスブレード) | 2 | |

## 양손도끼

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 액스(メノスアクス) | 12 | |
| 포르세나 액스(フォルセナアクス) | 18 | |
| 그랜스 액스(グランスアクス) | 25 | |
| 미스릴 액스(ミスリルアクス) | 31 | |
| 아스토리아 액스(アストリアアクス) | 37 | |
| 바이젤 액스(バイゼルアクス) | 50 | |
| 이슈 액스(イシュアクス) | 62 | |
| 로리마 액스(ロリマーアクス) | 75 | |
| 할콘 액스(ハルコンアクス) | 43 | |
| 오크 액스(オークアクス) | 10 | |
| 하리 액스(ハリィアクス) | 20 | |
| 에보니 액스(エボニーアクス) | 41 | |
| 애쉬 액스(アシュアクス) | 51 | |
| 디올 액스(ディオールアクス) | 76 | |
| 포실 액스(フォシルアクス) | 71 | |
| 마블 액스(マーブルアクス) | 16 | |
| 옵시던 액스(オブシダンアクス) | 32 | |
| 페던 액스(ペダンアクス) | 66 | |
| 레더 액스(レザーアクス) | 3 | |
| 비늘 액스(クロコアクス) | 6 | |
| 아르마딜로 액스(アルマジロアクス) | 11 | |
| 스케일 액스(スケイルアクス) | 9 | |
| 리저드 액스(リザードアクス) | 19 | |
| 스네이크 액스(スネークアクス) | 28 | |
| 본 액스(ボーンアクス) | 18 | |
| 아이보리 액스(アイボリーアクス) | 37 | |
| 커즈드 액스(カーズドアクス) | 56 | |
| 코튼 액스(コットンアクス) | 2 | |
| 실크 액스(シルクアクス) | 3 | |
| 자코비니 액스(ジャコビニアクス) | 40 | 불속성Lv4 |
| 헬리 액스(ハレーアクス) | 50 | 불속성Lv4 |
| 앵크 액스(アンクアクス) | 60 | 불속성Lv4 |
| 비넥 액스(ヴィネックアクス) | 70 | 불속성Lv4 |
| 타틀 액스(タトルアクス) | 81 | 불속성Lv4 |
| 코럴 액스(コーラルアクス) | 37 | |
| 에메럴드 액스(エメラルドアクス) | 2 | |
| 펄 액스(パールアクス) | 2 | |
| 라피스 액스(ラピスアクス) | 2 | |

## 망 치

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 햄머(メノスハンマー) | 12 | |
| 포르세나 햄머(フォルセナハンマー) | 18 | |
| 그랜스 햄머(グランスハンマー) | 25 | |
| 미스릴 햄머(ミスリルハンマー) | 31 | |
| 아스토리아 햄머(アストリアハンマー) | 37 | |
| 바이젤 햄머(バイゼルハンマー) | 50 | |
| 이슈 햄머(イシュハンマー) | 62 | |
| 로리마 햄머(ロリマーハンマー) | 75 | |
| 할콘 햄머(ハルコンハンマー) | 41 | |
| 오크 햄머(オークハンマー) | 12 | |
| 하리 햄머(ハリィハンマー) | 24 | |
| 에보니 햄머(エボニーハンマー) | 49 | |
| 애쉬 햄머(アシュハンマー) | 61 | |
| 디올 햄머(ディオールハンマー) | 91 | |
| 포실 햄머(フォシルハンマー) | 85 | |
| 마블 햄머(マーブルハンマー) | 20 | |
| 옵시던 햄머(オブシダンハンマー) | 42 | |
| 페던 햄머(ペダンハンマー) | 85 | |
| 레더 햄머(レザーハンマー) | 3 | |
| 비늘 햄머(クロコハンマー) | 6 | |
| 아르마딜로 햄머(アルマジロハンマー) | 11 | |
| 스케일 햄머(スケイルハンマー) | 9 | |
| 리저드 햄머(リザードハンマー) | 18 | |
| 스네이크 햄머(スネークハンマー) | 27 | |
| 본 햄머(ボーンハンマー) | 17 | |
| 아이보리 햄머(アイボリーハンマー) | 34 | |
| 커즈드 햄머(カーズドハンマー) | 51 | |
| 코튼 햄머(コットンハンマー) | 2 | |
| 실크 햄머(シルクハンマー) | 3 | |
| 자코비니 햄머(ジャコビニハンマー) | 45 | 불속성Lv4 |
| 헬리 햄머(ハレーハンマー) | 5 | 불속성Lv4 |
| 앵크 햄머(アンクハンマー) | 68 | 불속성Lv4 |
| 비넥 햄머(ヴィネックハンマー) | 79 | 불속성Lv4 |
| 타틀 햄머(タトルハンマー) | 90 | 불속성Lv4 |
| 코럴 햄머(コーラルハンマー) | 33 | |
| 에메럴드 햄머(エメラルドハンマー) | 2 | |
| 펄 햄머(パールハンマー) | 2 | |
| 라피스 햄머(ラピスハンマー) | 2 | |

## 창

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 랜스(メノスランス) | 11 | |
| 포르세나 랜스(フォルセナランス) | 16 | |
| 그랜스 랜스(グランスランス) | 22 | |
| 미스릴 랜스(ミスリルランス) | 28 | |
| 아스토리아 랜스(アストリアランス) | 33 | |
| 바이젤 랜스(バイゼルランス) | 45 | |
| 이슈 랜스(イシュランス) | 56 | |
| 로리마 랜스(ロリマーランス) | 67 | |
| 할콘 랜스(ハルコンランス) | 40 | |
| 오크 랜스(オークランス) | 11 | |
| 하리 랜스(ハリィランス) | 22 | |
| 에보니 랜스(エボニーランス) | 45 | |
| 애쉬 랜스(アシュランス) | 56 | |
| 디올 랜스(ディオールランス) | 85 | |
| 포실 랜스(フォシルランス) | 79 | |
| 마블 랜스(マーブルランス) | 9 | |
| 옵시던 랜스(オブシダンランス) | 19 | |
| 페던 랜스(ペダンランス) | 40 | |
| 레더 랜스(レザーランス) | 8 | |
| 비늘 랜스(クロコランス) | 15 | |
| 아르마딜로 랜스(アルマジロランス) | 30 | |
| 스케일 랜스(スケイルランス) | 9 | |
| 리저드 랜스(リザードランス) | 18 | |
| 스네이크 랜스(スネークランス) | 28 | |
| 본 랜스(ボーンランス) | 17 | |
| 아이보리 랜스(アイボリーランス) | 35 | |
| 커즈드 랜스(カーズドランス) | 52 | |
| 코튼 랜스(コットンランス) | 4 | |
| 실크 랜스(シルクランス) | 7 | |
| 자코비니 랜스(ジャコビニランス) | 30 | 불속성Lv4 |
| 핼리 랜스(ハレーランス) | 37 | 불속성Lv4 |
| 앵크 랜스(アンクランス) | 45 | 불속성Lv4 |
| 비넥 랜스(ヴィネックランス) | 52 | 불속성Lv4 |
| 타틀 랜스(タトルランス) | 60 | 불속성Lv4 |
| 코럴 랜스(コーラルランス) | 39 | |
| 에메럴드 랜스(エメラルドランス) | 2 | |
| 펄 랜스(パールランス) | 2 | |
| 라피스 랜스(ラピスランス) | 2 | |

## 지팡이

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 스탭(メノススタッフ) | 7 | |
| 포르세나 스탭(フォルセナスタッフ) | 11 | |
| 그랜스 스탭(グランススタッフ) | 15 | |
| 미스릴 스탭(ミスリルスタッフ) | 18 | |
| 아스토리아 스탭(アストリアタッフ) | 22 | |
| 바이젤 스탭(バイゼルスタッフ) | 30 | |
| 이슈 스탭(イシュスタッフ) | 37 | |
| 로리마 스탭(ロリマースタッフ) | 45 | |
| 할콘 스탭(ハルコンスタッフ) | 25 | |
| 오크 스탭(オークスタッフ) | 9 | |
| 하리 스탭(ハリィスタッフ) | 19 | |
| 에보니 스탭(エボニースタッフ) | 38 | |
| 애쉬 스탭(アシュスタッフ) | 47 | |
| 디올 스탭(ディオールスタッフ) | 71 | |
| 포실 스탭(フォシルスタッフ) | 66 | |
| 마블 스탭(マーブルスタッフ) | 11 | |
| 옵시던 스탭(オブシダンスタッフ) | 22 | |
| 페던 스탭(ペダンスタッフ) | 45 | |
| 레더 스탭(レザースタッフ) | 5 | |
| 비늘 스탭(クロコスタッフ) | 10 | |
| 아르마딜로 스탭(アルマジロスタッフ) | 20 | |
| 스케일 스탭(スケイルスタッフ) | 5 | |
| 리저드 스탭(リザードスタッフ) | 11 | |
| 스네이크 스탭(スネークスタッフ) | 17 | |
| 본 스탭(ボーンスタッフ) | 10 | |
| 아이보리 스탭(アイボリースタッフ) | 20 | |
| 커즈드 스탭(カーズドスタッフ) | 30 | |
| 코튼 스탭(コットンスタッフ) | 2 | |
| 실크 스탭(シルクスタッフ) | 5 | |
| 자코비니 스탭(ジャコビニスタッフ) | 24 | 불속성Lv4 |
| 핼리 스탭(ハレースタッフ) | 30 | 불속성Lv4 |
| 앵크 스탭(アンクスタッフ) | 37 | 불속성Lv4 |
| 비넥 스탭(ヴィネックスタッフ) | 43 | 불속성Lv4 |
| 타틀 스탭(タトルスタッフ) | 49 | 불속성Lv4 |
| 코럴 스탭(コーラルスタッフ) | 23 | |
| 에메럴드 스탭(エメラルドスタッフ) | 1 | |
| 펄 스탭(パールスタッフ) | 1 | |
| 라피스 스탭(ラピススタッフ) | 1 | |

## 너클

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 글러브(メノスグラブ) | 8 | |
| 포르세나 글러브(フォルセナグラブ) | 13 | |
| 그랜스 글러브(グランスグラブ) | 17 | |
| 미스릴 글러브(ミスリルグラブ) | 21 | |
| 아스토리아 글러브(アストリアグラブ) | 26 | |
| 바이젤 글러브(バイゼルグラブ) | 35 | |
| 이슈 글러브(イシュグラブ) | 43 | |
| 로리마 글러브(ロリマーグラブ) | 52 | |
| 할콘 글러브(ハルコングラブ) | 30 | |
| 오크 글러브(オークグラブ) | 30 | |
| 하리 글러브(ハリイグラブ) | 22 | |
| 에보니 글러브(エボニーグラブ) | 45 | |
| 애쉬 글러브(アシュグラブ) | 56 | |
| 디올 글러브(ディオールグラブ) | 84 | |
| 포실 글러브(フォシルグラブ) | 78 | |
| 마블 글러브(マーブルグラブ) | 11 | |
| 옵시던 글러브(オブシダングラブ) | 23 | |
| 페던 글러브(ペダングラブ) | 46 | |
| 레더 글러브(レザーグラブ) | 9 | |
| 비늘 글러브(クロコグラブ) | 17 | |
| 아르마딜로 글러브(アルマジログラブ) | 35 | |
| 스케일 글러브(スケイルグラブ) | 7 | |
| 리저드 글러브(リザードグラブ) | 14 | |
| 스네이크 글러브(スネークグラブ) | 21 | |
| 본 글러브(ボーングラブ) | 12 | |
| *아이보리 글러브(アイボリーグラブ)* | 24 | |
| 커즈드 글러브(カーズドグラブ) | 37 | |
| 코튼 글러브(コットングラブ) | 4 | |
| 실크 글러브(シルクグラブ) | 8 | |
| 자코비니 글러브(ジャコビニグラブ) | 27 | 불속성Lv4 |
| 핼리 글러브(ハレーグラブ) | 34 | 불속성Lv4 |
| 앵크 글러브(アンクグラブ) | 41 | 불속성Lv4 |
| 비넥 글러브(ヴィネックグラブ) | 48 | 불속성Lv4 |
| 타틀 글러브(タトルグラブ) | 55 | 불속성Lv4 |
| 코럴 글러브(コーラルグラブ) | 29 | |
| 에메럴드 글러브(エメラルドグラブ) | 1 | |
| 펄 글러브(パールグラブ) | 1 | |
| 라피스 글러브(ラピスグラブ) | 1 | |

## 쌍절곤

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 눈쳐크(メノスヌンチャク) | 8 | |
| 포르세나 눈쳐크(フォルセナヌンチャク) | 13 | |
| 그랜스 눈쳐크(グランスヌンチャク) | 17 | |
| 미스릴 눈쳐크(ミスリルヌンチャク) | 21 | |
| 아스토리아 눈쳐크(アストリアヌンチャク) | 26 | |
| 바이젤 눈쳐크(バイゼルヌンチャク) | 35 | |
| 이슈 눈쳐크(イシュヌンチャク) | 43 | |
| 로리마 눈쳐크(ロリマーヌンチャク) | 52 | |
| 할콘 눈쳐크(ハルコンヌンチャク) | 29 | |
| 오크 눈쳐크(オークヌンチャク) | 10 | |
| 하리 눈쳐크(ハリイヌンチャク) | 21 | |
| 에보니 눈쳐크(エボニーヌンチャク) | 43 | |
| 애쉬 눈쳐크(アシュヌンチャク) | 53 | |
| 디올 눈쳐크(ディオールヌンチャク) | 80 | |
| 포실 눈쳐크(フォシルヌンチャク) | 75 | |
| 마블 눈쳐크(マーブルヌンチャク) | 12 | |
| 옵시던 눈쳐크(オブシダンヌンチャク) | 25 | |
| 페던 눈쳐크(ペダンヌンチャク) | 51 | |
| 레더 눈쳐크(レザーヌンチャク) | 6 | |
| 비늘 눈쳐크(クロコヌンチャク) | 14 | |
| 아르마딜로 눈쳐크(アルマジロヌンチャク) | 28 | |
| 스케일 눈쳐크(スケイルヌンチャク) | 6 | |
| 리저드 눈쳐크(リザードヌンチャク) | 13 | |
| 스네이크 눈쳐크(スネークヌンチャク) | 20 | |
| 본 눈쳐크(ボーンヌンチャク) | 12 | |
| 아이보리 눈쳐크(アイボリーヌンチャク) | 24 | |
| 커즈드 눈쳐크(カーズドヌンチャク) | 36 | |
| 코튼 눈쳐크(コットンヌンチャク) | 3 | |
| 실크 눈쳐크(シルクヌンチャク) | 7 | |
| 자코비니 눈쳐크(ジャコビニヌンチャク) | 29 | 불속성Lv4 |
| 핼리 눈쳐크(ハレーヌンチャク) | 36 | 불속성Lv4 |
| 앵크 눈쳐크(アンクヌンチャク) | 43 | 불속성Lv4 |
| 비넥 눈쳐크(ヴィネックヌンチャク) | 50 | 불속성Lv4 |
| 타틀 눈쳐크(タトルヌンチャク) | 58 | 불속성Lv4 |
| 코럴 눈쳐크(コーラルヌンチャク) | 27 | |
| 에메럴드 눈쳐크(エメラルドヌンチャク) | 1 | |
| 펄 눈쳐크(パールヌンチャク) | 1 | |
| 라피스 눈쳐크(ラピスヌンチャク) | 1 | |

## 활

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 메노스 보우(メノスボウ) | 8 | |
| 포르세나 보우(フォルセナボウ) | 12 | |
| 그랜스 보우(グランスボウ) | 16 | |
| 미스릴 보우(ミスリルボウ) | 20 | |
| 아스토리아 보우(アストリアボウ) | 24 | |
| 바이젤 보우(バイゼルボウ) | 32 | |
| 이슈 보우(イシュボウ) | 40 | |
| 로리마 보우(ロリマーボウ) | 40 | |
| 할콘 보우(ハルコンボウ) | 29 | |
| 오크 보우(オークボウ) | 7 | |
| 하리 보우(ハリィボウ) | 15 | |
| 에보니 보우(エボニーボウ) | 31 | |
| 애쉬 보우(アシュボウ) | 39 | |
| 디올 보우(ディオールボウ) | 59 | |
| 포실 보우(フォシルボウ) | 55 | |
| 마블 보우(マーブルボウ) | 5 | |
| 옵시던 보우(オブシダンボウ) | 12 | |
| 페던 보우(ペダンボウ) | 24 | |
| 레더 보우(レザーボウ) | 6 | |

| 무기이름 | 공격력 | 속성Lv |
|---|---|---|
| 비늘 보우(クロコボウ) | 13 | |
| 아르마딜로 보우(アルマジロボウ) | 25 | |
| 스케일 보우(スケイルボウ) | 6 | |
| 리저드 보우(リザードボウ) | 13 | |
| 스네이크 보우(スネークボウ) | 20 | |
| 본 보우(ボーンボウ) | 13 | |
| 아이보리 보우(アイボリーボウ) | 26 | |
| 커즈드 보우(カーズドボウ) | 39 | |
| 코튼 보우(コットンボウ) | 3 | |
| 실크 보우(シルクボウ) | 6 | |
| 쟈코비니 보우(ジャコビニボウ) | 21 | 불속성Lv4 |
| 핼리 보우(ハレーボウ) | 26 | 불속성Lv4 |
| 앵크 보우(アンクボウ) | 31 | 불속성Lv4 |
| 비넥 보우(ヴィネックボウ) | 36 | 불속성Lv4 |
| 타틀 보우(タトルボウ) | 42 | 불속성Lv4 |
| 코럴 보우(コーラルボウ) | 29 | |
| 에메럴드 보우(エメラルドボウ) | 1 | |
| 펄 보우(パールボウ) | 1 | |
| 라피스 보우(ラピスボウ) | 1 | |

# ■ 방어구

## 방패

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 실드(メノスシールド) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 포르세나 실드(フォルセナシールド) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 그랜스 실드(グランスシールド) | 2 | 2 | 2 | 1 | |
| 미스릴 실드(ミスリルシールド) | 3 | 3 | 3 | 1 | |
| 아스토리아 실드(アストリアシールド) | 3 | 3 | 3 | 1 | |
| 바이젤 실드(バイゼルシールド) | 5 | 5 | 5 | 2 | |
| 이슈 실드(イシュシールド) | 6 | 6 | 6 | 3 | |
| 로리마 실드(ロリマーシールド) | 7 | 7 | 7 | 3 | |
| 할콘 실드(ハルコンシールド) | 3 | 3 | 3 | 2 | |
| 오크 실드(オークシールド) | 0 | 0 | 1 | 0 | |
| 하리 실드(ハリイシールド) | 1 | 1 | 2 | 1 | |
| 에보니 실드(エボニーシールド) | 2 | 3 | 4 | 3 | |
| 애쉬 실드(アシュシールド) | 3 | 4 | 5 | 3 | |
| 디올 실드(ディオールシールド) | 4 | 6 | 8 | 5 | |
| 포실 실드(フォシルシールド) | 4 | 6 | 7 | 5 | |
| 마블 실드(マーブルシールド) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 옵시던 실드(オブシダンシールド) | 2 | 3 | 3 | 0 | |
| 페던 실드(ペダンシールド) | 4 | 6 | 7 | 1 | |
| 레더 실드(レザーシールド) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 비늘 실드(クロコシールド) | 2 | 3 | 2 | 1 | |
| 아르마딜로 실드(アルマジロシールド) | 4 | 6 | 5 | 3 | |
| 스케일 실드(スケイルシールド) | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 리저드 실드(リザードシールド) | 2 | 2 | 1 | 2 | |
| 스네이크 실드(スネークシールド) | 3 | 3 | 1 | 3 | |
| 본 실드(ボーンシールド) | 1 | 2 | 0 | 0 | |
| 아이보리 실드(アイボリーシールド) | 2 | 4 | 1 | 1 | |
| 커즈드 실드(カーズドシールド) | 4 | 7 | 2 | 2 | |
| 코튼 실드(コットンシールド) | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 실크 실드(シルクシールド) | 2 | 2 | 2 | 2 | |
| 자코비니 실드(ジャコビニシールド) | 2 | 3 | 4 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 실드(ハレーシールド) | 2 | 3 | 5 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 실드(アンクシールド) | 3 | 4 | 6 | 1 | 불속성Lv4 |
| 비넥 실드(ヴィネックシールド) | 3 | 5 | 7 | 1 | 불속성Lv4 |
| 타톨 실드(タトルシールド) | 4 | 6 | 8 | 1 | 불속성Lv4 |
| 코럴 실드(コーラルシールド) | 2 | 7 | 2 | 1 | |
| 에메럴드 실드(エメラルドシールド) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 펄 실드(パールシールド) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 라피스 실드(ラピスシールド) | 0 | 0 | 0 | 3 | |

## 투구

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 헬름(メノスヘルム) | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 포르세나 헬름(フォルセナヘルム) | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 그랜스 헬름(グランスヘルム) | 2 | 2 | 1 | 0 | |
| 미스릴 헬름(ミスリルヘルム) | 3 | 2 | 2 | 0 | |
| 아스토리아 헬름(アストリアヘルム) | 3 | 3 | 2 | 0 | |
| 바이젤 헬름(バイゼルヘルム) | 5 | 4 | 3 | 1 | |
| 이슈 헬름(イシュヘルム) | 6 | 5 | 4 | 1 | |
| 로리마 헬름(ロリマーヘルム) | 7 | 6 | 5 | 1 | |
| 할콘 헬름(ハルコンヘルム) | 3 | 3 | 2 | 1 | |
| 오크 헬름(オークヘルム) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 하리 헬름(ハリィヘルム) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 에보니 헬름(エボニーヘルム) | 2 | 3 | 3 | 1 | |
| 애쉬 헬름(アシュヘルム) | 3 | 3 | 4 | 1 | |
| 디올 헬름(ディオールヘルム) | 4 | 5 | 6 | 2 | |
| 포실 헬름(フォシルヘルム) | 4 | 5 | 5 | 2 | |
| 마블 헬름(マーブルヘルム) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 옵시던 헬름(オブシダンヘルム) | 2 | 2 | 2 | 0 | |
| 페던 헬름(ペダンヘルム) | 4 | 5 | 5 | 0 | |
| 레더 헬름(レザーヘルム) | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 비늘 헬름(クロコヘルム) | 2 | 2 | 1 | 0 | |
| 아르마딜로 헬름(アルマジロヘルム) | 4 | 5 | 3 | 1 | |
| 스케일 헬름(スケイルヘルム) | 1 | 0 | 0 | 0 | |
| 리저드 헬름(リザードヘルム) | 2 | 1 | 0 | 1 | |
| 스네이크 헬름(スネークヘルム) | 3 | 2 | 1 | 1 | |
| 본 헬름(ボーンヘルム) | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 아이보리 헬름(アイボリーヘルム) | 2 | 4 | 1 | 0 | |
| 커즈드 헬름(カーズドヘルム) | 4 | 6 | 2 | 1 | |
| 코튼 헬름(コットンヘルム) | 1 | 0 | 0 | 0 | |
| 실크 헬름(シルクヘルム) | 2 | 2 | 1 | 1 | |
| 쟈코비니 헬름(ジャコビニヘルム) | 2 | 2 | 3 | 0 | 불속성Lv4 |
| 헬리 헬름(ハレーヘルム) | 2 | 3 | 3 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 헬름(アンクヘルム) | 3 | 3 | 4 | 0 | 불속성Lv4 |
| 비넥 헬름(ヴィネックヘルム) | 3 | 4 | 5 | 0 | 불속성Lv4 |
| 타틀 헬름(タトルヘルム) | 4 | 5 | 6 | 0 | 불속성Lv4 |
| 코럴 헬름(コーラルヘルム) | 2 | 6 | 1 | 0 | |
| 에메럴드 헬름(エメラルドヘルム) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 펄 헬름(パールヘルム) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 라피스 헬름(ラピスヘルム) | 0 | 0 | 0 | 1 | |

## 모 자

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 햇(メノスハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 포르세나 햇(フォルセナハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 그랜스 햇(グランスハット) | 1 | 0 | 0 | 1 | |
| 미스릴 햇(ミスリルハット) | 1 | 0 | 0 | 1 | |
| 아스토리아 햇(アストリアハット) | 1 | 0 | 0 | 1 | |
| 바이젤 햇(バイゼルハット) | 2 | 1 | 1 | 2 | |
| 이슈 햇(イシュハット) | 3 | 1 | 1 | 3 | |
| 로리마 햇(ロリマーハット) | 3 | 1 | 1 | 3 | |
| 할콘 햇(ハルコンハット) | 1 | 0 | 0 | 2 | |
| 오크 햇(オークハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 하리 햇(ハリィハット) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 에보니 햇(エボニーハット) | 1 | 0 | 1 | 3 | |
| 애쉬 햇(アシュハット) | 1 | 1 | 1 | 3 | |
| 디올 햇(ディオールハット) | 2 | 1 | 2 | 5 | |
| 포실 햇(フォシルハット) | 2 | 1 | 1 | 5 | |
| 마블 햇(マーブルハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 옵시던 햇(オブシダンハット) | 1 | 0 | 0 | 0 | |
| 페던 햇(ペダンハット) | 2 | 1 | 1 | 1 | |
| 레더 햇(レザーハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 비늘 햇(クロコハット) | 1 | 0 | 0 | 1 | |
| 아르마딜로 햇(アルマジロハット) | 2 | 1 | 1 | 3 | |
| 스케일 햇(スケイルハット) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 리저드 햇(リザードハット) | 1 | 0 | 0 | 2 | |
| 스네이크 햇(スネークハット) | 1 | 0 | 0 | 3 | |
| 본 햇(ボーンハット) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 아이보리 햇(アイボリーハット) | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 커즈드 햇(カーズドハット) | 2 | 1 | 0 | 2 | |
| 코튼 햇(コットンハット) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 실크 햇(シルクハット) | 1 | 0 | 0 | 2 | |
| 자코비니 햇(ジャコビニハット) | 1 | 0 | 1 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 햇(ハレーハット) | 1 | 0 | 1 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 햇(アンクハット) | 1 | 1 | 1 | 1 | 불속성Lv4 |
| 비넥 햇(ヴィネックハット) | 1 | 1 | 1 | 1 | 불속성Lv4 |
| 타틀 햇(タトルハット) | 2 | 1 | 2 | 1 | 불속성Lv4 |
| 코럴 햇(コーラルハット) | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 에메럴드 햇(エメラルドハット) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 펄 햇(パールハット) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 라피스 햇(ラピスハット) | 0 | 0 | 0 | 3 | |

## 갑옷

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 아머(メノスアーマー) | 1 | 2 | 2 | 0 | |
| 포르세나 아머(フォルセナアーマー) | 2 | 3 | 3 | 0 | |
| 그랜스 아머(グランスアーマー) | 3 | 5 | 5 | 0 | |
| 미스릴 아머(ミスリルアーマー) | 4 | 6 | 6 | 0 | |
| 아스토리아 아머(アストリアアーマー) | 5 | 7 | 7 | 0 | |
| 바이젤 아머(バイゼルアーマー) | 7 | 10 | 10 | 1 | |
| 이슈 아머(イシュアーマー) | 9 | 12 | 12 | 1 | |
| 로리마 아머(ロリマーアーマー) | 11 | 15 | 15 | 1 | |
| 할콘 아머(ハルコンアーマー) | 5 | 7 | 7 | 1 | |
| 오크 아머(オークアーマー) | 0 | 1 | 2 | 0 | |
| 하리 아머(ハリィアーマー) | 1 | 3 | 4 | 0 | |
| 에보니 아머(エボニーアーマー) | 3 | 7 | 9 | 1 | |
| 애쉬 아머(アシュアーマー) | 4 | 8 | 11 | 1 | |
| 디올 아머(ディオールアーマー) | 6 | 13 | 16 | 2 | |
| 포실 아머(フォシルアーマー) | 6 | 12 | 15 | 2 | |
| 마블 아머(マーブルアーマー) | 1 | 3 | 3 | 0 | |
| 옵시던 아머(オブシダンアーマー) | 3 | 6 | 7 | 0 | |
| 페던 아머(ペダンアーマー) | 6 | 12 | 15 | 0 | |
| 레더 아머(レザーアーマー) | 1 | 3 | 2 | 0 | |
| 비늘 아머(クロコアーマー) | 3 | 4 | 5 | 0 | |
| 아르마딜로 아머(アルマジロアーマー) | 6 | 12 | 10 | 1 | |
| 스케일 아머(スケイルアーマー) | 1 | 2 | 1 | 0 | |
| 리저드 아머(リザードアーマー) | 3 | 4 | 2 | 1 | |
| 스네이크 아머(スネークアーマー) | 5 | 4 | 3 | 1 | |
| 본 아머(ボーンアーマー) | 2 | 4 | 1 | 0 | |
| 아이보리 아머(アイボリーアーマー) | 4 | 9 | 3 | 0 | |
| 커즈드 아머(カーズドアーマー) | 6 | 14 | 5 | 1 | |
| 코튼 아머(コットンアーマー) | 1 | 2 | 2 | 0 | |
| 실크 아머(シルクアーマー) | 3 | 4 | 4 | 1 | |
| 쟈코비니 아머(ジャコビニアーマー) | 3 | 6 | 8 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 아머(ハレーアーマー) | 7 | 1 | 0 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 아머(アンクアーマー) | 5 | 9 | 12 | 0 | 불속성Lv4 |
| 비넥 아머(ヴィネックアーマー) | 5 | 10 | 14 | 0 | 불속성Lv4 |
| 타틀 아머(タトルアーマー) | 6 | 12 | 16 | 0 | 불속성Lv4 |
| 코럴 아머(コーラルアーマー) | 3 | 14 | 4 | 0 | |
| 에메럴드 아머(エメラルドアーマー) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 펄 아머(パールアーマー) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 라피스 아머(ラピスアーマー) | 0 | 0 | 0 | 1 | |

## 로브

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 로브(メノスローブ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 포르세나 로브(フォルセナローブ) | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 그랜스 로브(グランスローブ) | 1 | 1 | 1 | 2 | |
| 미스릴 로브(ミスリルローブ) | 2 | 2 | 2 | 3 | |
| 아스토리아 로브(アストリアローブ) | 2 | 2 | 2 | 3 | |
| 바이젤 로브(バイゼルローブ) | 3 | 3 | 3 | 5 | |
| 이슈 로브(イシュローブ) | 4 | 4 | 4 | 6 | |
| 로리마 로브(ロリマーローブ) | 5 | 5 | 5 | 7 | |
| 할콘 로브(ハルコンローブ) | 2 | 2 | 2 | 5 | |
| 오크 로브(オークローブ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 하리 로브(ハリィローブ) | 0 | 1 | 1 | 3 | |
| 에보니 로브(エボニーローブ) | 1 | 2 | 3 | 6 | |
| 애쉬 로브(アシュローブ) | 2 | 3 | 4 | 7 | |
| 디올 로브(ディオールローブ) | 3 | 4 | 6 | 11 | |
| 포실 로브(フォシルローブ) | 3 | 4 | 5 | 10 | |
| 마블 로브(マーブルローブ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 옵시던 로브(オブシダンローブ) | 1 | 2 | 2 | 1 | |
| 페던 로브(ペダンローブ) | 3 | 4 | 5 | 3 | |
| 레더 로브(レザーローブ) | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 비늘 로브(クロコローブ) | 1 | 2 | 1 | 3 | |
| 아르마딜로 로브(アルマジロローブ) | 3 | 4 | 3 | 7 | |
| 스케일 로브(スケイルローブ) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 리저드 로브(リザードローブ) | 1 | 1 | 0 | 4 | |
| 스네이크 로브(スネークローブ) | 2 | 2 | 1 | 6 | |
| 본 로브(ボーンローブ) | 1 | 1 | 0 | 1 | |
| 아이보리 로브(アイボリーローブ) | 2 | 3 | 1 | 2 | |
| 커즈드 로브(カーズドローブ) | 3 | 5 | 2 | 4 | |
| 코튼 로브(コットンローブ) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 실크 로브(シルクローブ) | 1 | 1 | 1 | 4 | |
| 자코비니 로브(ジャコビニローブ) | 1 | 2 | 3 | 1 | 불속성Lv4 |
| 핼리 로브(ハレーローブ) | 2 | 2 | 3 | 1 | 불속성Lv4 |
| 앵크 로브(アンクローブ) | 2 | 3 | 4 | 2 | 불속성Lv4 |
| 비넥 로브(ヴィネックローブ) | 2 | 3 | 5 | 2 | 불속성Lv4 |
| 타틀 로브(タトルローブ) | 3 | 4 | 6 | 3 | 불속성Lv4 |
| 코럴 로브(コーラルローブ) | 1 | 5 | 1 | 2 | |
| 에메럴드 로브(エメラルドローブ) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 펄 로브(パールローブ) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 라피스 로브(ラピスローブ) | 0 | 0 | 0 | 6 | |

## 장갑

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 글러브(メノスグローブ) | 1 | 0 | 1 | 0 | |
| 포르세나 글러브(フォルセナグローブ) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 그랜스 글러브(グランスグローブ) | 2 | 1 | 2 | 0 | |
| 미스릴 글러브(ミスリルグローブ) | 2 | 2 | 3 | 0 | |
| 아스토리아 글러브(アストリアグローブ) | 3 | 2 | 3 | 0 | |
| 바이젤 글러브(バイゼルグローブ) | 4 | 3 | 5 | 1 | |
| 이슈 글러브(イシュグローブ) | 5 | 4 | 6 | 1 | |
| 로리마 글러브(ロリマーグローブ) | 6 | 5 | 7 | 1 | |
| 할콘 글러브(ハルコングローブ) | 3 | 2 | 3 | 1 | |
| 오크 글러브(オークグローブ) | 0 | 0 | 1 | 0 | |
| 하리 글러브(ハリイグローブ) | 1 | 1 | 2 | 0 | |
| 에보니 글러브(エボニーグローブ) | 2 | 2 | 4 | 1 | |
| 애쉬 글러브(アシュグローブ) | 2 | 3 | 5 | 1 | |
| 디올 글러브(ディオールグローブ) | 4 | 4 | 8 | 2 | |
| 포실 글러브(フォシルグローブ) | 3 | 4 | 7 | 2 | |
| 마블 글러브(マーブルグローブ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 옵시던 글러브(オブシダングローブ) | 1 | 2 | 3 | 0 | |
| 페던 글러브(ペダングローブ) | 3 | 4 | 7 | 0 | |
| 레더 글러브(レザーグローブ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 비늘 글러브(クロコグローブ) | 1 | 2 | 2 | 0 | |
| 아르마딜로 글러브(アルマジログローブ) | 3 | 4 | 5 | 1 | |
| 스케일 글러브(スケイルグローブ) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 리저드 글러브(リザードグローブ) | 2 | 1 | 1 | 1 | |
| 스네이크 글러브(スネークグローブ) | 3 | 2 | 1 | 1 | |
| 본 글러브(ボーングローブ) | 1 | 1 | 0 | 0 | |
| 아이보리 글러브(アイボリーグローブ) | 2 | 3 | 1 | 0 | |
| 커즈드 글러브(カーズドグローブ) | 3 | 5 | 2 | 1 | |
| 코튼 글러브(コットングローブ) | 0 | 0 | 1 | 0 | |
| 실크 글러브(シルクグローブ) | 2 | 1 | 2 | 1 | |
| 쟈코비니 글러브(ジャコビニグローブ) | 1 | 2 | 4 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 글러브(ハレーグローブ) | 2 | 2 | 5 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 글러브(アンクグローブ) | 2 | 3 | 6 | 0 | 불속성Lv4 |
| 비넥 글러브(ヴィネックグローブ) | 3 | 3 | 7 | 0 | 불속성Lv4 |
| 타틀 글러브(タトルグローブ) | 3 | 4 | 8 | 0 | 불속성Lv4 |
| 코럴 글러브(コーラルグローブ) | 1 | 5 | 2 | 0 | |
| 에메럴드 글러브(エメラルドグローブ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 펄 글러브(パールグローブ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 라피스 글러브(ラピスグローブ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |

## 반 지

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 링(メノスリング) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 포르세나 링(フォルセナリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 그랜스 링(グランスリング) | 0 | 0 | 0 | 5 | |
| 미스릴 링(ミスリルリング) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 아스토리아 링(アストリアリング) | 0 | 0 | 0 | 7 | |
| 바이젤 링(バイゼルリング) | 0 | 0 | 0 | 10 | |
| 이슈 링(イシュリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 로리마 링(ロリマーリング) | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 할콘 링(ハルコンリング) | 0 | 0 | 0 | 10 | |
| 오크 링(オークリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 하리 링(ハリィリング) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 에보니 링(エボニーリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 애쉬 링(アシュリング) | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 디올 링(ディオールリング) | 0 | 0 | 1 | 22 | |
| 포실 링(フォシルリング) | 0 | 0 | 0 | 21 | |
| 마블 링(マーブルリング) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 옵시던 링(オブシダンリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 페던 링(ペダンリング) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 레더 링(レザーリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 비늘 링(クロコリング) | 0 | 0 | 0 | 7 | |
| 아르마딜로 링(アルマジロリング) | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 스케일 링(スケイルリング) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 리저드 링(リザードリング) | 0 | 0 | 0 | 8 | |
| 스네이크 링(スネークリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 본 링(ボーンリング) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 아이보리 링(アイボリーリング) | 0 | 0 | 0 | 5 | |
| 커즈드 링(カーズドリング) | 0 | 0 | 0 | 8 | |
| 코튼 링(コットンリング) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 실크 링(シルクリング) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 쟈코비니 링(ジャコビニリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | 불속성Lv4 |
| 핼리 링(ハレーリング) | 0 | 0 | 0 | 3 | 불속성Lv4 |
| 앵크 링(アンクリング) | 0 | 0 | 0 | 4 | 불속성Lv4 |
| 비넥 링(ヴィネックリング) | 0 | 0 | 0 | 5 | 불속성Lv4 |
| 타틀 링(タトルリング) | 0 | 0 | 1 | 6 | 불속성Lv4 |
| 코럴 링(コーラルリング) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 에메럴드 링(エメラルドリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 펄 링(パールリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 라피스 링(ラピスリング) | 0 | 0 | 0 | 12 | |

## 신발

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 부츠(メノスブーツ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 포르세나 부츠(フォルセナブーツ) | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 그랜스 부츠(グランスブーツ) | 1 | 2 | 2 | 0 | |
| 미스릴 부츠(ミスリルブーツ) | 2 | 3 | 2 | 0 | |
| 아스토리아 부츠(アストリアブーツ) | 2 | 3 | 3 | 0 | |
| 바이젤 부츠(バイゼルブーツ) | 3 | 5 | 4 | 1 | |
| 이슈 부츠(イシュブーツ) | 4 | 6 | 5 | 1 | |
| 로리마 부츠(ロリマーブーツ) | 5 | 7 | 6 | 1 | |
| 할콘 부츠(ハルコンブーツ) | 2 | 3 | 3 | 1 | |
| 오크 부츠(オークブーツ) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 하리 부츠(ハリィブーツ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 에보니 부츠(エボニーブーツ) | 1 | 3 | 3 | 1 | |
| 애쉬 부츠(アシュブーツ) | 2 | 4 | 4 | 1 | |
| 디올 부츠(ディオールブーツ) | 3 | 6 | 7 | 2 | |
| 포실 부츠(フォシルブーツ) | 3 | 6 | 6 | 2 | |
| 마블 부츠(マーブルブーツ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 옵시던 부츠(オブシダンブーツ) | 1 | 3 | 3 | 0 | |
| 페던 부츠(ペダンブーツ) | 3 | 6 | 6 | 0 | |
| 레더 부츠(レザーブーツ) | 0 | 1 | 1 | 0 | |
| 비늘 부츠(クロコブーツ) | 1 | 3 | 2 | 0 | |
| 아르마딜로 부츠(アルマジロブーツ) | 3 | 6 | 4 | 1 | |
| 스케일 부츠(スケイルブーツ) | 0 | 1 | 0 | 0 | |
| 리저드 부츠(リザードブーツ) | 1 | 2 | 0 | 1 | |
| 스네이크 부츠(スネークブーツ) | 2 | 3 | 1 | 1 | |
| 본 부츠(ボーンブーツ) | 1 | 2 | 0 | 0 | |
| 아이보리 부츠(アイボリーブーツ) | 2 | 4 | 1 | 0 | |
| 커즈드 부츠(カーズドブーツ) | 3 | 7 | 2 | 1 | |
| 코튼 부츠(コットンブーツ) | 0 | 1 | 0 | 0 | |
| 실크 부츠(シルクブーツ) | 1 | 2 | 2 | 1 | |
| 쟈코비니 부츠(ジャコビニブーツ) | 1 | 3 | 3 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 부츠(ハレーブーツ) | 2 | 3 | 4 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 부츠(アンクブーツ) | 2 | 4 | 5 | 0 | 불속성Lv4 |
| 비넥 부츠(ヴィネックブーツ) | 2 | 5 | 6 | 0 | 불속성Lv4 |
| 타틀 부츠(タトルブーツ) | 3 | 6 | 7 | 0 | 불속성Lv4 |
| 코럴 부츠(コーラルブーツ) | 1 | 7 | 1 | 0 | |
| 에메럴드 부츠(エメラルドブーツ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 펄 부츠(パールブーツ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 라피스 부츠(ラピスブーツ) | 0 | 0 | 0 | 1 | |

## 샌들

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 샌들(メノスサンダル) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 포르세나 샌들(フォルセナサンダル) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 그랜스 샌들(グランスサンダル) | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 미스릴 샌들(ミスリルサンダル) | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 아스토리아 샌들(アストリアサンダル) | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 바이젤 샌들(バイゼルサンダル) | 1 | 2 | 1 | 2 | |
| 이슈 샌들(イシュサンダル) | 1 | 3 | 1 | 3 | |
| 로리마 샌들(ロリマーサンダル) | 1 | 3 | 1 | 3 | |
| 할콘 샌들(ハルコンサンダル) | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 오크 샌들(オークサンダル) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 하리 샌들(ハリィサンダル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 에보니 샌들(エボニーサンダル) | 0 | 1 | 1 | 3 | |
| 애쉬 샌들(アシュサンダル) | 0 | 2 | 1 | 3 | |
| 디올 샌들(ディオールサンダル) | 1 | 3 | 2 | 5 | |
| 포실 샌들(フォシルサンダル) | 1 | 3 | 1 | 5 | |
| 마블 샌들(マーブルサンダル) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 옵시던 샌들(オブシダンサンダル) | 0 | 1 | 0 | 0 | |
| 페던 샌들(ペダンサンダル) | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| 레더 샌들(レザーサンダル) | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 비늘 샌들(クロコサンダル) | 0 | 1 | 0 | 1 | |
| 아르마딜로 샌들(アルマジロサンダル) | 1 | 3 | 1 | 3 | |
| 스케일 샌들(スケイルサンダル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 리져드 샌들(リザードサンダル) | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 스네이크 샌들(スネークサンダル) | 0 | 1 | 0 | 3 | |
| 본 샌들(ボーンサンダル) | 0 | 1 | 0 | 0 | |
| 아이보리 샌들(アイボリーサンダル) | 0 | 2 | 0 | 1 | |
| 커즈드 샌들(カーズドサンダル) | 1 | 3 | 0 | 2 | |
| 코튼 샌들(コットンサンダル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 실크 샌들(シルクサンダル) | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 쟈코비니 샌들(ジャコビニサンダル) | 0 | 1 | 1 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 샌들(ハレーサンダル) | 0 | 1 | 1 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 샌들(アンクサンダル) | 0 | 2 | 1 | 1 | 불속성Lv4 |
| 비넥 샌들(ヴィネックサンダル) | 0 | 2 | 1 | 1 | 불속성Lv4 |
| 타틀 샌들(タトルサンダル) | 1 | 3 | 2 | 1 | 불속성Lv4 |
| 코럴 샌들(コーラルサンダル) | 0 | 3 | 0 | 1 | |
| 에메럴드 샌들(エメラルドサンダル) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 펄 샌들(パールサンダル) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 라피스 샌들(ラピスサンダル) | 0 | 0 | 0 | 3 | |

## 전신갑옷

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 풀메일(メノスフルメイル) | 4 | 4 | 4 | 0 | |
| 포르세나 풀메일(フォルセナフルメイル) | 6 | 6 | 6 | 0 | |
| 그랜스 풀메일(グランスフルメイル) | 8 | 8 | 8 | 1 | |
| 미스릴 풀메일(ミスリルフルメイル) | 10 | 10 | 10 | 1 | |
| 아스토리아 풀메일(アストリアフルメイル) | 12 | 12 | 12 | 1 | |
| 바이젤 풀메일(バイゼルフルメイル) | 16 | 16 | 16 | 2 | |
| 이슈 풀메일(イシュフルメイル) | 20 | 20 | 20 | 3 | |
| 로리마 풀메일(ロリマーフルメイル) | 24 | 24 | 24 | 3 | |
| 할콘 풀메일(ハルコンフルメイル) | 12 | 12 | 12 | 2 | |
| 오크 풀메일(オークフルメイル) | 2 | 2 | 3 | 0 | |
| 하리 풀메일(ハリィフルメイル) | 4 | 5 | 7 | 1 | |
| 에보니 풀메일(エボニーフルメイル) | 8 | 11 | 14 | 3 | |
| 애쉬 풀메일(アシュフルメイル) | 10 | 14 | 18 | 3 | |
| 디올 풀메일(ディオールフルメイル) | 15 | 21 | 27 | 5 | |
| 포실 풀메일(フォシルフルメイル) | 14 | 19 | 25 | 5 | |
| 마블 풀메일(マーブルフルメイル) | 3 | 4 | 6 | 0 | |
| 옵시던 풀메일(オブシダンフルメイル) | 7 | 9 | 12 | 0 | |
| 페던 풀메일(ペダンフルメイル) | 14 | 19 | 24 | 1 | |
| 레더 풀메일(レザーフルメイル) | 3 | 4 | 4 | 0 | |
| 비늘 풀메일(クロコフルメイル) | 6 | 9 | 8 | 1 | |
| 아르마딜로 풀메일(アルマジロフルメイル) | 13 | 19 | 16 | 3 | |
| 스케일 풀메일(スケイルフルメイル) | 3 | 3 | 1 | 1 | |
| 리저드 풀메일(リザードフルメイル) | 7 | 6 | 3 | 2 | |
| 스네이크 풀메일(スネークフルメイル) | 11 | 9 | 4 | 3 | |
| 본 풀메일(ボーンフルメイル) | 4 | 7 | 2 | 0 | |
| 아이보리 풀메일(アイボリーフルメイル) | 8 | 15 | 6 | 1 | |
| 커즈드 풀메일(カーズドフルメイル) | 13 | 22 | 8 | 2 | |
| 코튼 풀메일(コットンフルメイル) | 3 | 3 | 3 | 1 | |
| 실크 풀메일(シルクフルメイル) | 7 | 7 | 7 | 2 | |
| 쟈코비니 풀메일(ジャコビニフルメイル) | 7 | 9 | 13 | 0 | 불속성Lv4 |
| 핼리 풀메일(ハレーフルメイル) | 8 | 12 | 16 | 0 | 불속성Lv4 |
| 앵크 풀메일(アンクフルメイル) | 10 | 14 | 19 | 1 | 불속성Lv4 |
| 비넥 풀메일(ヴィネックフルメイル) | 12 | 17 | 22 | 1 | 불속성Lv4 |
| 타틀 풀메일(タトルフルメイル) | 14 | 19 | 26 | 1 | 불속성Lv4 |
| 코럴 풀메일(コーラルフルメイル) | 6 | 23 | 6 | 1 | |
| 에메럴드 풀메일(エメラルドフルメイル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 펄 풀메일(パールフルメイル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 라피스 풀메일(ラピスフルメイル) | 0 | 0 | 0 | 1 | |

## 망토

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 망토(メノスマント) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 포르세나 망토(フォルセナマント) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 그랜스 망토(グランスマント) | 1 | 1 | 1 | 3 | |
| 미스릴 망토(ミスリルマント) | 1 | 1 | 1 | 3 | |
| 아스토리아 망토(アストリアマント) | 1 | 1 | 1 | 5 | |
| 바이젤 망토(バイゼルマント) | 2 | 2 | 2 | 7 | |
| 이슈 망토(イシュマント) | 3 | 3 | 3 | 9 | |
| 로리마 망토(ロリマーマント) | 3 | 3 | 3 | 1 | |
| 할콘 망토(ハルコンマント) | 1 | 1 | 1 | 7 | |
| 오크 망토(オークマント) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 하리 망토(ハリィマント) | 0 | 0 | 1 | 4 | |
| 에보니 망토(エボニーマント) | 1 | 1 | 2 | 9 | |
| 애쉬 망토(アシュマント) | 1 | 2 | 2 | 11 | |
| 디올 망토(ディオールマント) | 2 | 3 | 4 | 16 | |
| 포실 망토(フォシルマント) | 2 | 3 | 3 | 15 | |
| 마블 망토(マーブルマント) | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| 옵시던 망토(オブシダンマント) | 1 | 1 | 1 | 2 | |
| 페던 망토(ペダンマント) | 2 | 3 | 3 | 4 | |
| 레더 망토(レザーマント) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 비늘 망토(クロコマント) | 1 | 1 | 1 | 5 | |
| 아르마딜로 망토(アルマジロマント) | 2 | 3 | 2 | 11 | |
| 스케일 망토(スケイルマント) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 리저드 망토(リザードマント) | 1 | 1 | 0 | 6 | |
| 스네이크 망토(スネークマント) | 1 | 1 | 0 | 9 | |
| 본 망토(ボーンマント) | 0 | 1 | 0 | 2 | |
| 아이보리 망토(アイボリーマント) | 1 | 2 | 0 | 4 | |
| 커즈드 망토(カーズドマント) | 2 | 3 | 1 | 6 | |
| 코튼 망토(コットンマント) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 실크 망토(シルクマント) | 1 | 1 | 1 | 7 | |
| 자코비니 망토(ジャコビニマント) | 1 | 1 | 2 | 2 | 불속성Lv4 |
| 핼리 망토(ハレーマント) | 1 | 1 | 2 | 2 | 불속성Lv4 |
| 앵크 망토(アンクマント) | 1 | 2 | 3 | 3 | 불속성Lv4 |
| 비넥 망토(ヴィネックマント) | 1 | 2 | 3 | 3 | 불속성Lv4 |
| 타틀 망토(タトルマント) | 2 | 3 | 4 | 4 | 불속성Lv4 |
| 코럴 망토(コーラルマント) | 1 | 3 | 1 | 3 | |
| 에메럴드 망토(エメラルドマント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 펄 망토(パールマント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 라피스 망토(ラピスマント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |

## 펜던트

| 방어구이름 | 대타격방어력 | 대베기방어력 | 대찌르기방어력 | 대마법방어력 | 속성Lv |
|---|---|---|---|---|---|
| 메노스 펜던트(メノスペンダント) | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| 포르세나 펜던트(フォルセナペンダント) | 0 | 0 | 0 | 5 | |
| 그랜스 펜던트(グランスペンダント) | 0 | 0 | 0 | 7 | |
| 미스릴 펜던트(ミスリルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 아스토리아 펜던트(アストリアペンダント) | 0 | 0 | 0 | 11 | |
| 바이젤 펜던트(バイゼルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 이슈 펜던트(イシュペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 로리마 펜던트(ロリマーペンダント) | 0 | 0 | 0 | 22 | |
| 할콘 펜던트(ハルコンペンダント) | 0 | 0 | 0 | 15 | |
| 오크 펜던트(オークペンダント) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 하리 펜던트(ハリィペンダント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 에보니 펜던트(エボニーペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 애쉬 펜던트(アシュペンダント) | 0 | 0 | 0 | 22 | |
| 디올 펜던트(ディオールペンダント) | 0 | 0 | 0 | 33 | |
| 포실 펜던트(フォシルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 31 | |
| 마블 펜던트(マーブルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 2 | |
| 옵시던 펜던트(オブシダンペンダント) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 페단 펜던트(ペダンペンダント) | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 레더 펜던트(レザーペンダント) | 0 | 0 | 0 | 5 | |
| 비늘 펜던트(クロコペンダント) | 0 | 0 | 0 | 11 | |
| 아르마딜로 펜던트(アルマジロペンダント) | 0 | 0 | 0 | 22 | |
| 스케일 펜던트(スケイルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 리저드 펜던트(リザードペンダント) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 스네이크 펜던트(スネークペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 본 펜던트(ボーンペンダント) | 0 | 0 | 0 | 4 | |
| 아이보리 펜던트(アイボリーペンダント) | 0 | 0 | 0 | 8 | |
| 커즈드 펜던트(カーズドペンダント) | 0 | 0 | 0 | 12 | |
| 코튼 펜던트(コットンペンダント) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 실크 펜던트(シルクペンダント) | 0 | 0 | 0 | 14 | |
| 쟈코비니 펜던트(ジャコビニペンダント) | 0 | 0 | 0 | 4 | 불속성Lv4 |
| 핼리 펜던트(ハレーペンダント) | 0 | 0 | 0 | 5 | 불속성Lv4 |
| 앵크 펜던트(アンクペンダント) | 0 | 0 | 0 | 6 | 불속성Lv4 |
| 비넥 펜던트(ヴィネックペンダント) | 0 | 0 | 0 | 7 | 불속성Lv4 |
| 타틀 펜던트(タトルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 9 | 불속성Lv4 |
| 코럴 펜던트(コーラルペンダント) | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 에메럴드 펜던트(エメラルドペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 펄 펜던트(パールペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |
| 라피스 펜던트(ラピスペンダント) | 0 | 0 | 0 | 18 | |

PS의 여름을 여는 화려한 신호

# 디노 크라이시스

# DINO CRISIS

장르: 패닉 호러
제작사: 캡콤
발매일: 7월 1일
발매가: 5,800엔

「메탈기어 솔리드」, 「사이폰 필터」, 「사일런트 힐」…. 이들이 세간의 주목을 받고 있을 때 「바이오 하자드」의 캡콤은 무엇을 하고 있었나? 라는 질문에 충분한 대답을 던진 「디노 크라이시스」의 재미는 실로 대단한다. 대작도 많고 따라서 즐길 것도 많은 방학기간! 「디노 크라이시스」로 그 포문을 여는 것은 어떨지?

## 프롤로그

컴퓨터에 새로운 메일이 도착했다. 발신자는 톰이라는 젊은이. 그는 어떤 연구시설에 스파이로 잠입해 있었는데 그곳에서 의외의 인물을 발견했다는 것. 그 의외의 인물은 바로 커크 박사. 그는 에너지학계에서는 알아주는 인물로 3년전에 사고로 사망한 것으로 되어 있었으나 어찌된 영문인지 이 연구시설에서 중요한 자리를 차지하고 있었다. 톰은 지원대를 보내 줄 것을 의뢰하고 곧 헬기로 4인의 구조대가 투입된다. 멤버는 게일, 릭, 쿠퍼, 그리고 유일한 여성 대원인 레지나. 대기 상태는 상당히 좋지 않았고 거기다 밤의 어둠이 깔려 있었지만 극비임무에는 오히려 적합한 조건. 4인은 낙하산을 타고 섬으로 내려간다.

얼마 후, 집합시간이 되고 게일은 전진을 명하지만 쿠퍼가 아직 도착하지 않았다. 그러나 이런 경우, 임무 시간을 어긴 쿠퍼를 기다려 줄 수는 없는 일. 남은 3인은 그대로 전진하고…. 한편 쿠퍼는 낙하 지점이 상당히 빗나간 섬의 밀림 속에 떨어졌다. 그러다가 어떤 것을 보고 공포에 질려 뒤를 돌아 전력으로 뛰기 시작하는데…. 하지만 쿠퍼는….



▲임무 내용: 커크 박사의 구조 및…


◀ 낙하산을 타고 잠입하는 4인



▲톰의 보고



▲사망처리되어 있는 커크 박사


▲쿠퍼는 어떻게 하고?


▲게일은 쿠퍼를 기다려 주지 않는다


▲쿠퍼는 필사적으로 도망치지만…


▲이것은 대체?

## ▶조작방법

조작방법은 새롭게 추가된 움직임을 제외하면 기본적으로 바이오 하자드 시리즈와 동일하다. 단, 여기서 설명하는 조작방법은 A타입을 기본으로 하였다.

아날로그 패드




**십자키: 캐릭터, 커서 이동**
기본적으로 상하로 캐릭터의 전후이동, 좌우로 캐릭터의 선회조작이 가능하다. 메뉴 화면이나 번호판 입력 등의 화면에서는 커서의 상하좌우 이동에 사용된다.

**×버튼: 취소, 대시 버튼**
메뉴화면이나 선택지에서는 취소에 사용하며 이동할 때에 누르고 있으면 대시 이동이 가능하다.

**셀렉트 버튼: 옵션화면 부르기**
타이틀 화면에도 있는 옵션화면을 불러낸다.

## ▶아이템

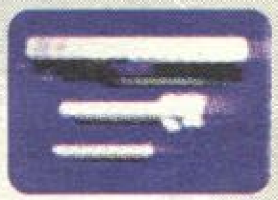
**■핸드건**
기본적으로 가지고 있는 무기.

**■샷건**

사정거리는 짧지만 파괴력은 핸드건에 비할 바가 아니다. 가급적 적을 끌어 당겨서 쏘는 것이 효율적이며 근거리라면 복수의 적에게도 맞는다.

**■그레네이드건**

소형의 그레네이드건으로 이 게임의 최강무기. 당연히 파괴력은 발군이며 장거리 발사가 가능하다는 점이 특색.

**■핸드건 슬라이드**

핸드건을 장비하고 다시 이것을 장비하면 핸드건·개(改)가 된다. 핸드건의 공격력을 늘려주는 아이템.

**■핸드건 사이트**

핸드건·개를 장비하고 이것을 장비하면 핸드건·개 사이트가 된다. 공격력도 늘어나고 크리티컬 발생률이 높아진다.

**■샷건 스톡**

샷건을 장비하고 이것을 장비하면 스톡붙은 샷건이 된다. 샷건의 공격력이 상승한다.

**■샷건 파츠**

역시 장비법은 여타 파츠와 동일하다. 샷건의 발사 속도는 느려지지만 연사가 가능하게 된다.

**■9㎜파라블럼탄**

핸드건의 기본 탄알. 공격력은 가장 떨어지지만 한번에 나오는 탄알수는 많다.

**■40S&W탄**
핸드건·개에서부터 사용 가능한 핸드건용 탄알. 공격력과 크리티컬율에 있어서 파라블럼탄보다 우수하지만 등장빈도가 낮다.

**■SG탄**

샷건 탄알. 한번에 가지고 다니는 휴대수가 적은 것이 흠.

**■슬러그탄**

SG탄보다 모든 면에서 우수하고 오히려 SG탄보다 많이 등장한다.

**■그레네이드탄**

탄알은 적지만 그 만큼의 값어치를 하는 탄알. 강력하면서도 비상거리가 먼 것이 매력적이다.

**■히트탄**
세방향으로 갈라져 발사되는 탄알로 맞은 상대는 잠시 불이 붙는다. 최강의 위력을 지니고 있지만 비상거리가 짧아 실전에서는 강화된 샷건을 쓰는 쪽이 더 나을지도….

**■지혈제**

상처에서 출혈을 막아 체력 소모를 막는데에 사용한다. 체력은 회복되지 않지만 의외로 이것이 없으면 곤란한 경우가 상당히 많다.

**■회복제·소**

체력을 약간 회복시킨다. 다른 약과 조합해서 다른 약으로 바꾸는 것이 낫다.

**■회복제·대**

체력은 완전 회복시킨다. 하지만 출혈은 멈출 수 없다.

**■완전회복제**

체력의 완전회복과 동시에 출혈도 멈추는 회복제. 조합으로 많이 만들어 두자.

**■소생약**

죽기 직전부터 다시 시작하게 해준다. 게임상 1개밖에 등장하지 않는다.

**■마취탄**

약·중·강의 3가지가 있으며 강할수록 적의 마취시간이 길어진다. 마취된 적은 공격을 가하면 바로 깨어난다. 샷건으로 발사가 가능하다.

**■맹독탄**

T-REX를 제외한 모든 적을 일격으로 해치우는 강력한 무기. 역시 샷건으로 발사가 가능하다.

**■회복소재**

회복계열의 아이템과 조합하여 능력을 높이는 데에 사용된다. 조합전용으로 단독으로 사용할 수 없다.

**■마취소재**

마취탄과 조합하여 능력을 높이는 데에 쓰인다. 역시 단독으로 쓸 수 없다.

**■증식소재**

조합이 가능한 아이템의 수를 늘린다. 조합에 따라 아이템이 좋아지기도 한다.

**■강화소재**

조합이 가능한 아이템의 능력을 높인다. 강화효과가 상당히 좋다.

**■플러그**

게임 곳곳에 등장하는 긴급 박스를 열기 위한 아이템이다. 게임 중에 상당히 많이 숨겨져 있다.

■예비전원 에리어의 열쇠



릭의 부탁으로 시설 내의 동력을 회복시키기 위한 예비전원이 있는 곳으로 가는 열쇠이다.

■DDK디스크



입력디스크와 암호디스크 두 종류가 있으며 일종의 록을 해제하기 위한 도구라고 보면 된다. 뒤의 알파벳이 같은 한 쌍이 록 1개를 해제하는 데에 필요하다. 게임 전반에 걸쳐 뒤에 붙는 알파벳이 틀려지면서 많은 수가 등장한다.

■패널키 Ⅰ·Ⅱ



소장실에 있는 키카드를 얻기 위해 필요한 아이템으로 알파벳으로 보이는 것을 뒤집으면 숫자가 된다.

■엔트런스의 열쇠



메인 엔트런스의 외부 통로의 문을 여는 열쇠이다.

■B1 예비전원실의 열쇠



지하 에리어의 예비전원실로 가기 위한 열쇠이다.

■지문채취장치



시체로부터 지문을 채취하기 위한 장치로 ID카드 위조에 사용된다.

■키카드 L·R







커크 박사의 극비연구실로 가기 위한 카드 키이다.

■안테나 기동키



연구시설 2층에 있는 통신용 안테나를 운용하기 위한 아이템이다.

■B1 크레인카드



지하 1층에 있는 컨테이너 운반용 크레인을 조작하기 위한 카드이다.

■배터리·적색



B1 예비전원실에 있는 충전이 끝난 배터리이다.

■ID카드



의무실의 환자가 가지고 있던 카드로 컴퓨터를 이용한 각종 위조가 가능하다.

■드라이버



연구시설 B1의 컴퓨터실에 놓여있다.

■조그만 열쇠



의무실의 조그만 상자를 열기 위한 열쇠이다.

■B1 키칩



극비연구실로 가기 위한 도구 중의 하나로 자료실에서 데이터 교환이 가능하다.

■반출용 패스카드



대형 엘리베이터의 B3운용에 장애를 받지 않는다.

■기동용 배터리·백색

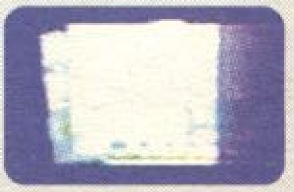


부서진 배터리 대신 사용할 수 있다.

■B3 크레인카드 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ







B3의 크레인을 조작하기 위한 도구들이다.

■반출 에리어의 열쇠



B3 반출 에리어로의 통행에 필요한 열쇠이다.

■입항용 카드키




항구 통행에 필요한 열쇠이다.

■B2 키칩 Ⅰ·Ⅱ



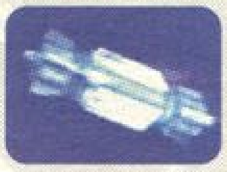
서드에너지 제네레이터로의 침입에 필요한 통로를 만드는 데에 필요하다.

■키카드 LV A·B·C



B3 에리어에 있는 록을 해제하는 카드로 A로 갈수록 레벨이 높다.

■이니셜라이저, 스태빌라이저





서드에너지 제네레이터를 기동시키는 도구.

■보호 파츠, 코어 파츠





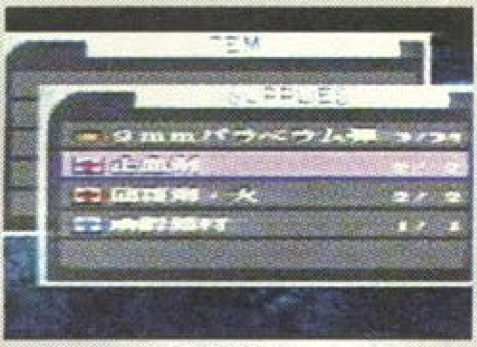
2개 전부 합해 6개가 존재하며, 이니셜라이저와 스태빌라이저를 따로 조립할 수 있는 도구이다.



# 살아남기 위한 조건과 방법들

## 적은 공룡이다!

제목에서 알 수 있듯이 적들은 싸그리 공룡으로, 「바이오 하자드」의 다 썩어 가는 좀비와는 차원이 틀린 적들이다. 즉, 맷집도 좋고 파워도 세데다가 이동속도도 빠르다. 게다가 등장하는 탄알은 꽤나 빠듯하게 나와 일일이 공룡과 상대하다가는 금방 저 세상 가는 수가 있다. 따라서 일단 명심해야 할 것은 '도망'이다. 화려한 도망 테크닉을 구사하여 총알도 아끼고 적과도 싸우지 않는 효과를 거두어야 하는 것이다. 그 자세한 방법은 차차 설명해 나가도록 하겠다.



▲첫 전투를 마치고 남은 총알 수

## 사실 그렇게 쫄건 없지만…

이 게임에는 컨티뉴라는 시스템이 채택되어 있다. 이것은 레지너(즉, 플레이어)가 사망했을 시 죽기 전 그 상태 그 장소에서 다시 게임을 시작하게 된다. 물론 「디노 크라이시스」의 난이도가 있기 때문이라는 것을 이해하지만 30회라는 파격적인 수치의 컨티뉴는 거의 완벽에 가까운 디노의 긴장감에 찬물을 끼얹는 격이 되어 버렸다. 뭐 어쨌든 이 컨티뉴가 있어 그렇게 부담을 가지면서 플레이 할 것은 없다.




▲이 정도 숫자면 초보자라도 클리어가 가능하다

## 세이브 포인트는 체크를!

디노의 세이브 방식은 세이브 포인트에서 나갈 때 세이브를 하는 방식으로 되어 있다. 따라서 아무 데서나 마음에 내키는 대로 세이브를 할 수가 없으므로 세이브는 기회 닿을 때마다 해놓는 것이 좋다. 사실 이 게임은 바이오 하자드처럼 랭크라는 것이 없어서(있을지도 모르지만 화면상으로는 표시되지 않는다) 세이브의 남발에 긴장할 것은 없다.




▲문 열 때 세이브. 이 게임의 세이브 포인트는 총 5군데

## 박스란?

바이오 하자드 시리즈의 아이템 박스와 비슷하면서도 약간 다른 개념으로 총 3종류의 박스가 등장한다. 붉은색, 녹색, 노란색의 3종류가 그것인데 주로 복도에 붙어 있다. 붉은색 박스에는 탄알이, 녹색 박스에는 회복제, 노란색 박스에는 탄알과 회복제, 두 아이템이 모두 들어있다. 박스내의 'SORT' 커맨드로 아이템 정리, 'ACCESS' 커맨드로 이미 액세스를 끝낸 다른 곳에 있는 같은 종류의 박스와 아이템 교환이 가능하다(따라서 박스를 열면 제일 먼저 액세스 하는 습관을 기르는 것이 좋다). 박스에는 아이템을 맡기는 것도 가능하다. 단, 이 박스들은 그냥 사용할 수 있는 것이 아니라 일정량의 플러그를 소비해야 한다. 이 플러그는 주로 연구원의 시체나 방안의 선반 등에 티가 안 나게 숨겨져 있는 경우가 많으므로 뭔가 방이 어지럽다 싶으면 이곳저곳 조사하는 것도 도움이 된다(뒤의 지도에 플러그 위치를 게재해 놓았다).



▲벽에서 녹색으로 빛나고 있는 것이 박스이다



◀문제의 플러그. 전혀 표시가 안 나는 곳에 숨겨져 있는 경우가 허다하다

## 스위치가 이곳저곳…

종류는 보통 전자 셔터나 스프링쿨러의 스위치로, 녹색 불이 들어와 있으면 사용이 가능하며 붉은색일 경우에는 조작이 불가능하다. 하지만 이들 스위치를 잘 조작하면 공룡들로부터 쉽게 도망칠 수가 있다. 공룡의 습격을 피해 잽싸게 도망친 후에 뒤쫓아오는 공룡이 오는 통로에 셔터를 쳐두면 공룡들은 셔터를 넘어오지 못한다. 사실 이번 공룡들은 머리가 아주 좋아서 문을 닫고 도망쳐도 문을 열고 쫓아오기 때문에(쥬라기공원 영화를 본 사람이라면 이해할 것이다) 셔터 너머에 공룡을 가두는 것은 아주 중요한 테크닉이다. 또한 공룡들이 중요한 통로에 배치되어 있어서 어쩔 수 없이 제거해야 하는 경우에도 셔터 너머에서 총을 쏘면 반격을 받지 않고 공룡들을 물리칠 수가 있다. 모쪼록 능숙하게 사용할 수 있도록 건투를 빈다. 아! 스프링쿨러는 오피스앞 복도에만 설치되어 있는데 누르면 '치익' 하고 물이 나오면서 그 아래로 공룡이 지나갈 경우 시야를 가리는 역할을 한다. 셔터만큼은 아니지만 도망가는 데에는 한몫할 수 있다.



▲이렇게 해두면…



▲와봐! 와봐! 멈바!



▲스프링쿨러는 여기에만 설치되어있다

## 상처의 치료

디노에서 상처를 입었을 때의 몸 상태는 도식화되어 나타나지 않고 오로지 레지너의 상태를 직접 보고 알아채야 한다. 한 손으로 몸을 가누고 있다면 상당히 데미지를 입은 상태이고 절뚝거리기까지 한다면 빈사상태이다. 공룡들의 공격력이 강하기 때문에 치료는 즉시 해야한다. 그렇다고 치료약을 써서 체력만 회복시켰다고 다는 아니다. 만일 커다란 상처로 출혈을 하고 있다면 피도 멈춰야 한다. 피를 계속 흘리면 체력이 점점 떨어져 급기야 사망에도 이를 수 있다. 이 게임에서는 완전회복제를 제외하고는 출혈과 체력을 동시에 회복하는 아이템이 없기 때문에 항상 지혈제를 가지고 다니거나 조합으로 완전회복제를 만들고 다녀야 한다.



▲피를 흘리고 있다. 회복보다도 지혈을 먼저하자

## 공룡별 대처법

각 공룡마다 대처법이 조금씩 틀리다. 지겹게 보게될 녀석들이니 미리 한 번 보아두고 실전에서 만나면 당황하지 말자.





영화 「쥬라기공원」을 통해 우리에게 친숙한 '벨로시 랩터'. 그건 좋은데…. 파란색은 대체 무엇? 아무리 보아도 랩터에게 칠한 것 정도로밖에 보이지 않는데…. 게임 중에 공룡을 데려왔다는 말은 있어도 공룡을 개조했다는 말은 못 들은 것 같다. 어쨌든 패턴은 비슷하다. 기본적으로 문을 열고 쫓아오는 추적기능을 가지고 있으며 박치기와 물기, 그리고 출혈을 일으키는 물고 흔들기 정도의 공격패턴을 지니고 있다. 푸른색 랩터의 경우에는 돌진을 걸어서 맞을 경우 벽까지 날아가 양쪽 다 쓰러지는 자태를 연출하기도 한다. 가장 많이 보게되는 공룡인 만큼 대처법은 확실히 알고 넘어가자. 일단 이 녀석은 선회하는 데에 속도가 오래 걸리므로 녀석이 정면으로 보이지 않는 길에서는 커브지점에서 기다리고 있다가 모습을 나타낸 순간 바로 뛰면 간발의 차이로 잡히지 않을 수 있다. 어쩔 수 없이 상대해야 할 경우에는 샷건이나 그레네이드건으로 쓰러뜨리고 핸드건으로 무기를 바꾸어서 쏘는 방법을 취하자. 이쪽이 더 효과적이고 탄알도 아낄 수가 있다. 내구력은 일반 랩터가 그레네이드 1~2발, SG탄 2~4발, 파라블럼탄 8~14발 정도이고, 푸른색의 경우도 비슷하지만 이 때에는 무기가 파워업 돼있다는 점을 생각하면 내구력은 더 좋은 편이다. 필자 개인적으로는 일반 랩터 정도는 도망만 다녀도 충분하다고 생각한다(분기에서 게임만 따라 다니는 사람에게는 예외이겠지만).



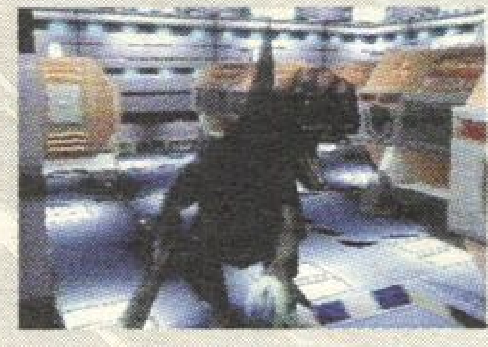
역시 영화로 잘 알려진 '콤프소나두스'. 간단하게 '콤피'로도 불린다. 크기가 작아서 상당히 성가실 것이 예상되었지만 의외로 공격은 거의 하지 않는다. 무시해도 무방하다. 정 상대하고 싶은 사람은 파라블럼탄으로 원거리에서 공격하자. 콤피의 내구력은 핸드건 1발이다.



너무너무 유명한 공룡 중에 하나인 '티라노사우루스'. 줄여서 'T-REX' 라고도 한다. 이 게임에서 유일하게 죽일 수 없는 공룡으로 맹독탄도 효과가 없다. 오로지 도망뿐. 실제로 게임에서 T-REX와 대면하는 경우는 총 4회이다. 이 녀석의 공략은 스토리 공략 중에 실려있으니 본문을 참고하기 바란다. 참고로 이 녀석의 공격인 물기에 당하면 즉·사.



익룡(翼龍) '프테라노돈'. 상당히 상대하기 까다로운 상대임과 동시에 무시도로는 콤피와 쌍벽을 이루는 녀석. 명중률이 꽤 떨어지므로 상대하기보다는 그냥 지나가는 편이 건강에 이롭다. 단 한가지 주의할 점은 이 녀석의 하강공격에 맞은 후 기상을 지체하면 곧바로 낚아채는 공격이 이어진다는 것. SG탄 이상의 공격력을 가진 탄알을 한 발 맞으면 도망간다.



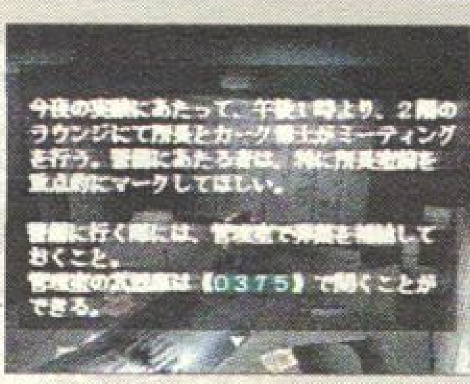
이… 이건 뭐냐! 이 녀석의 학명을 찾기 위해 무려 6개의 공룡도감을 뒤졌지만 결국 "그딴 거 없스"라는 결과만을 얻었다. 뭐, 게임성을 중시하는 사람에게는 그다지 관계없는 일일지도…. 상당한 강적으로 마취탄 이외의 무기로는 다운시킬 수 없다. 그레네이드탄을 맞아도 잠시 움찔하고 계속 다가오는 뚝심을 보여준다. 랩터와 마찬가지로 추적기능도 가지고 있으며 거의 2마리 1조로 덤벼오는 점이 더욱 짜증난다. 또 하나 화나는 점은 자주 다녀야 하는 복도에 배치되어 있다는 점. 원거리에서 그레네이드로 처리하는 법 이외에는 거의 방법이 없다. 아! 맹독탄이 좀 남는다면 이 녀석에게 쓰기를 권한다. 내구력은 그레네이드 2~3발정도. 앞발을 높이 들어 할퀴는 공격과 물기 공격이 주된 공격 패턴이다. 할퀴는 속도는 의외로 느리므로 대시를 능숙하게 구사하면 생각보다 쉽게 도망칠 수 있다. 그레네이드 이외에 굳이 다른 무기로 상대해 보겠다면 말리지는 않겠지만 상당한 회복제를 동반할 것이 예상된다.

## 메모와 파일은 읽으라고 존재하는 것

바이오 하자드와 마찬가지로 디노에도 게임의 줄거리의 힌트를 제공하는 파일들이 다

수 등장한다. 그러나 이번에는 일본어를 모르는 유저라 할지라도 반드시 꼼꼼히 읽어보아야만 한다. 이유는 여러 가지가 있는데 첫째로 이 게임에 나오는 모든 파일은 가지고 다닐 수가 없다. 즉 읽은 자리에서 파일의 내용을 기억하고 있어야 한다. 둘째로 파일을 보지 않았다면 진행할 수 없는 곳이 존재한다. 내용도 내용이지만 스토리상 반드시 파일을 보아야 하는 곳이 존재한다. 셋째로 디노에서는 수많은 번호 입력의 록이 존재하는데 그 번호가 이 파일에 거의 다 들어 있으므로 글은 몰라도 번호는 어디 종이에라도 메모하는 습관을 기르도록 하자. 참고로 공


◀이곳의 패스코드는



▲여기에 적여 있다.

략 중에는 번호를 따로 게재하지 않고 번호가 있는 곳만을 표기하도록 하겠다(독자들의 최소한의 재미는 남겨 두어야…).

## DANGER이벤트시 대처

DANGER이벤트란 게임 중간중간에 레지너가 공룡 또는 다른 위험에 의하여 위기에 처하게 되는 강제 이벤트로 화면 하단에 DANGER라고 표시된다. 이 마크가 표시될 때에 모든 버튼을 연타하면 더 대처하기 쉬운 방향으로 이벤트가 종료되지만 가만히 구경만 하면 이벤트가 불리한 방향으로 종료된다. 올림픽 게임처럼 신의 연타력을 요구하는 것은 아니므로 이벤트가 발생했을 때에 타이밍을 놓치지만 말자.

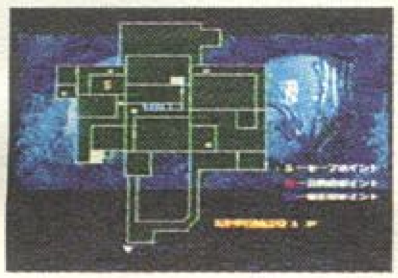

◀이벤트 발생! 연타하면

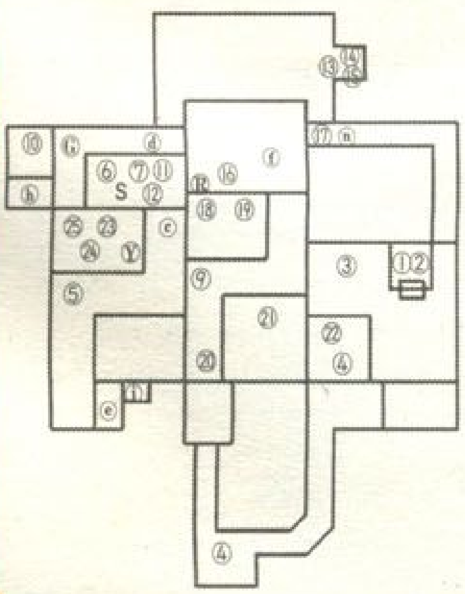

▲이렇게 해결된다

# 지도 모음

이 게임에 나오는 모든 에리어의 지도를 공개한다. 주의할 점은 탄알과 회복제, 그리고 각종 소재의 경우, 클리어 상태에 따라 수시로 변하므로 지도와 아이템이 틀리더라도 비난의 편지를 띄우지 말라는 점이다. 그리고 톰이 건네주는 DDK디스크L의 경우는 게임과 입수하는 루트가 약간 틀리므로 그것만은 플레이어의 힘으로 찾도록.

## 연구시설 1층

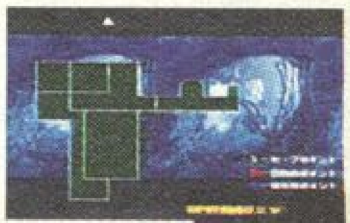


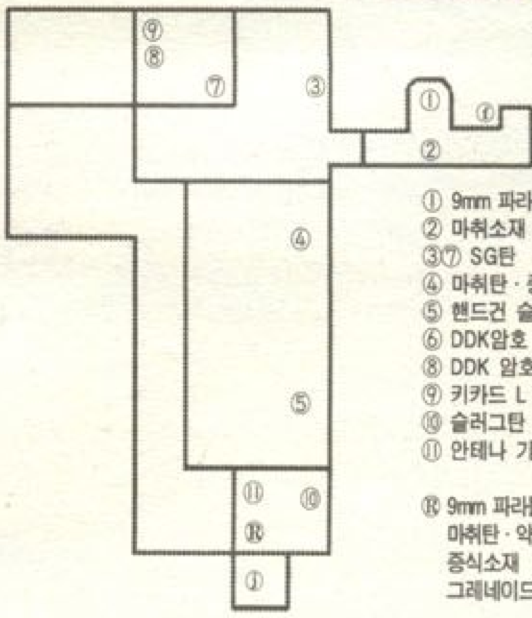


① 예비전원 에리어의 열쇠
② 회복제 · 대 1개
③⑧
④ 마취소재
⑫⑬⑯
⑤⑰⑲ 9mm 파라블럼탄
⑥ DDK암호 디스크 H
⑦ 패널키 Ⅱ
⑨ 마취탄 · 약
⑩ DDK입력디스크 H
⑪ 엔트런스의 열쇠
⑭ DDK입력디스크 N
⑮ 샷건 탄
⑱⑳ 플러그
㉑ B1 예비전원실의 열쇠
㉒ 마취소재
㉓ DDK입력디스크 E
㉔ 지문채취장치
㉕ 플러그

Ⓖ 회복제 · 大 회복소재
Ⓡ 9mm파라블럼 SG탄, 맹독탄, 강화소재
Ⓨ 회복제 · 小 강화소재 슬러그 탄

## 연구시설 2층

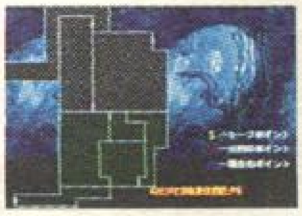


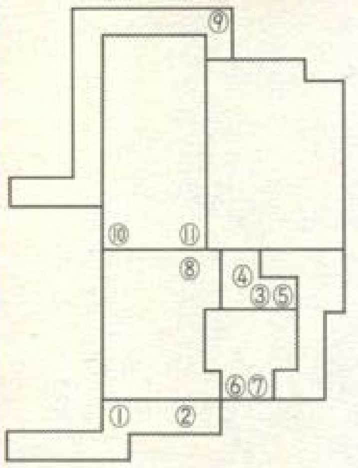


① 9mm 파라블럼탄
② 마취소재
③⑦ SG탄
④ 마취탄 · 중
⑤ 핸드건 슬라이드
⑥ DDK암호 디스크 H
⑧ DDK 암호디스크 N
⑨ 키카드 L
⑩ 슬러그탄
⑪ 안테나 기동키

Ⓡ 9mm 파라블럼 SG탄, 마취탄 · 약 증식소재 그레네이드탄

### 연구시설 옥외

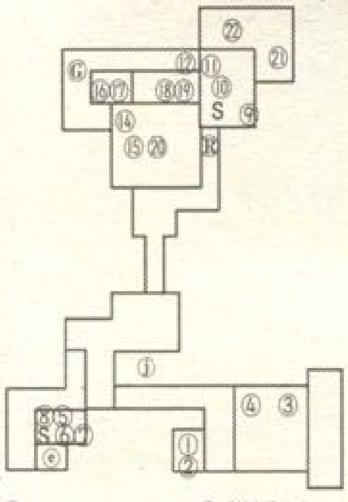




①② 슬러그탄
③ DDK 입력디스크 L
④ DDK 입력디스크 L
⑤ 그레네이드탄
⑥ B1 크레인카드
⑦ 회복약 大
⑧ 플러그
⑨ 그레네이드탄
⑩⑪

### 연구시설 B1





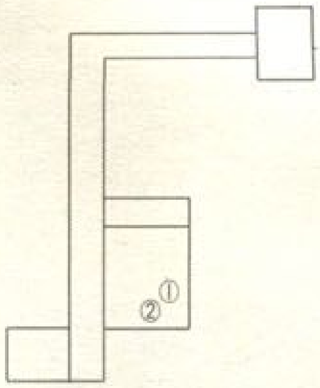
① 배터리-적색
② 플러그
③ 회복제 大
④ 마취탄 中
⑤⑪⑰
⑥ ID카드
⑦ 회복제 大
⑧ SG탄
⑨⑫
⑩ 드라이버
⑮ 핸드건 사이트
⑯ DDK 암호디스크 E
⑱ BI 키첩
⑲ 조그만 열쇠
⑳ 키카드 R
㉑ SG 스톡
㉒ 마취탄

Ⓡ 슬러그탄 SG탄 맹독탄 그레네이드탄

Ⓖ 회복제 · 小 강화소재

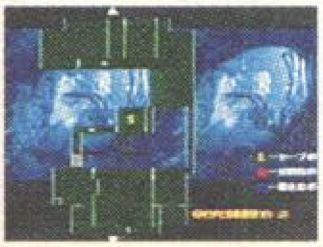
### 연구시설 옥외 지하

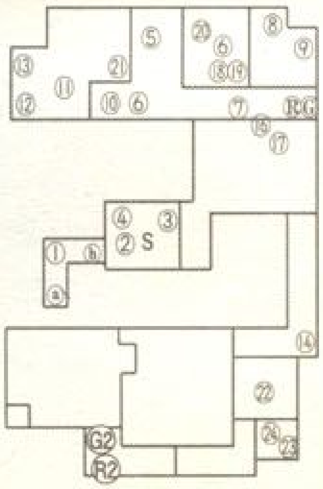




① 반출용 패스카드
② 마취소재

### 연구시설 B2





① 마취소재
② DDK 암호디스크 S
③ B2 키첩 Ⅰ
④ 플러그
⑤ 키카드 Lv C
⑥ DDK 입력디스크 W
⑦ 마취탄 강
⑧ 슬러그탄
⑨ 플러그
⑩ 회복소재
⑪ DDK 입력디스크 D
⑫ 플러그
⑬ SG 파츠
⑭ 마취소재
⑯ 보호파츠
⑰ 보호파츠
⑱ 코어파츠 Ⅰ
⑲ 코어파츠 Ⅱ
⑳ 보호파츠
㉑ 보호파츠
㉒ 키카드 Lv A
㉓ 회복제 大
㉔ 펄스 레시버

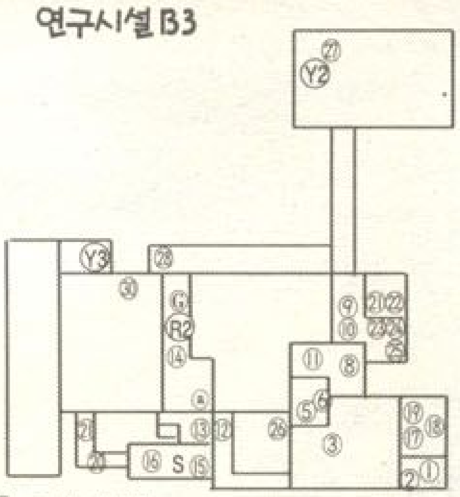
Ⓖ2 회복소재

Ⓡ2 히트탄 그레네이드 슬러그탄 강화소재 마취소재

Ⓖ 회복제 大 강화소재

Ⓡ 맹독탄 슬러그탄 스미스웨슨탄 증식소재 SG탄

### 연구시설 B3



Ⓨ2 SG탄, 회복소재
Ⓡ3 강화소재, 증식소재, SG탄
Ⓖ 지혈제, 강화소재
Ⓡ2 맹독탄, 히트탄, 강화소재, 강화소재, 그레네이드탄, 마취소재, 마취소재
Ⓡ 그레네이탄, SG탄, 슬러그탄 , 강화소재, 마취소재
Ⓨ 회복소재, 마취탄 중

① 마취소재 ⑫
② 기동용 배터리 · 백색
③ 그레네이드탄
④ 슬러그탄
⑤ B3 크레인카드Ⅱ
⑥ B3 크레인카드Ⅰ
⑦ 플러그 ⑬⑭⑮⑲
⑧ 지혈제
⑨ B3 크레인카드Ⅲ
⑩ 반출에리어의 열쇠
⑪ DDK 암호디스크 W
⑯ B2 키첩 Ⅱ
⑰ 암호형 카드키
⑱ DDK 암호디스크 D
⑳ DDK 암호디스크 S
㉑ 스태빌라이저
㉒ 이니셜 라이저
㉓ 그레네이드
㉔ 플러그
㉕ 플러그
㉖ 플러그
㉗ 증식소재
㉘ 슬러그탄
㉙ 증식소재
㉚ 회복소재

## 스토리 공략

### 잠입, 그리고 공룡의 등장

무사히(쿠퍼제외) 섬에 잠입한 3인. 연구소의 뒷공터에 들어오는 데에 성공한다.

**게일**: 좋아. 이곳이 제1 체크포인트다. 소풍기분은 여기까지만 내라구.

(경비상황을 보고는)

**게일**: 이상하군…. 감시대의 불이 모조리 꺼져 있어.

**릭**: 음~ 아마도 경비들이 파티 때문에 없나봐. 즐거운 노래와 춤. 그리고…

**게일**: 여기 가만있어, 꼬마야. 경비들은 내가 해치우지.

(게일이 먼저 들어간다)

**릭**: 꼬맹이래. 엄마.

**레지너**: 그만 좀 해둬. 여기는 게일에게 맡기자고.

(신호가 온다)

**릭**: 좋아. 들어가자.

(뒷공터로 들어온다)

**릭**: 좋아. 시작해 볼까. 일단 나는 제어실로 숨어들어갈게. 섬의 세큐리티는 전부 그곳에서 관리하

*는 것 같으니까. 일 끝내면 연락할게.*

그리고 릭은 제어실로 향한다. 이제 플레이어가 레지너를 조작할 수 있게 된다. 초기 장비를 점검하고 무기는 꼭 장비 상태를 유지하고 탄알도 점검하자. 좌측으로 진행하면 게일이 있다.



▲썰렁한 농담을 하는 릭



◀역시 농담을 하는 레지너. 분위기에 긴장이 없다(아직은)

*(부서진 철책을 보고)*

**레지너:** *잠깐. 이거 네 짓이야?*

**게일:** *탄약에 아직 온기가 남아있군.*

**레지너:** *누구와 교전했을까?*

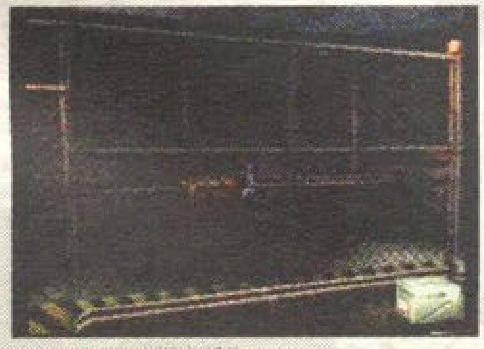
**게일:** *교전이라구? 경비들이 일방적으로 당한 거야. 그리고 침입 방법을 봐. 금속제 펜스를 부수고 들어왔어.*

**레지너:** *정말, 엉망진창이네. 하지만 너라면 할 수 있을 것 같은데?*

**게일:** *죽고싶나…. 어쨌든 정보가 부족해. 주변을 좀 더 조사해 봐.*

게일의 말대로 주변을 조사하자. 갈 수 있는 곳도 굉장히 적으므로 그냥 이곳저곳 둘러보면서 아이템을 얻자. 창고에 있는 예비전원에리어의 열쇠는 반드시 얻도록.

이제 더 이상 갈 곳이 없으면 제 1 체크 포인트로 돌아간다. 그때 릭에게서 무선이 온다. 제어실을 점거했지만 아무도 없어서 이상하단다. 전원이 나가서 아무 것도 할 수


▲이 상자를 밀면 아이템이 나온다


▲이 선반을 밀어서 진행해야 한다

없다며 예비전원을 찾아달라고 한다. 그리고 게일도 이 대화를 듣고는 예비전원을 찾자며 이동한다. 게일을 따라서 이동하자. 연결통로는 처음에 있던 곳에서 좌측에 있는 문을 열면 된다. 통로를 따라 이동하면 게일이 시체를 조사하고 있는 것을 볼 수 있다.

**레지너:** *기분 나빠.*

**게일:** *배를 먹힌 것 같군. 내장도 부족한 것 같아.*

**레지너:** *눈뜨고 못 보겠군. 맹수가 침입한 건가?*

**게일:** *여하튼 가자.*

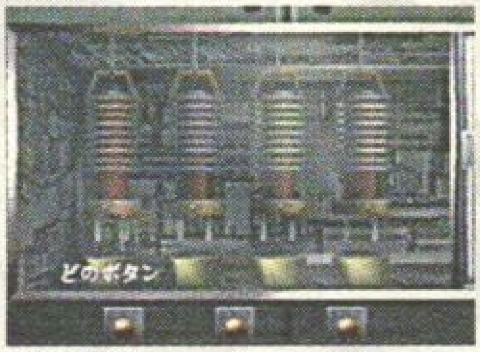

▲시체의 참상


▶게일은 별 감상이 없는 것 같다(사이보그냐 게일?)



▲시체에는 아이템이 있으므로 놓치지 말자

게일이 망을 보는 사이에 전원실로 들어가서 전원을 넣자. 전원 넣기는 간단하다.



▲이것이 완성형

전원실 끝에 보이는 4개의 배터리를 조정한 후 수직면에 있는 벽의 스위치를 내리면 된다. 스위치의 색깔대로 배터리의 순서를 바꾸면 된다. 좌측(左)을 누르면 좌측의 두 개가, 가운데(中)를 누르면 가운데의, 우측(右)을 누르면 우측의 두 개가 서로 위치가 바뀌므로 이것을 조작하면 된다.

참고로 이후로 등장하는 모든 배터리의 색깔 순서는 이것과 동일하므로 아예 외어놓자.


▲이 스위치를 작동시키면 된다

이제 전원도 들어왔으니 이곳을 나가자. 그런데 밖에서 총소리가 들리고 사람의 비명소리가 들린다. 혹시 게일이? 서둘러 바깥으로 나가보면 게일이 없다. 그리고 어디선가 덜그럭거리는 소리가 들리고…. 통로의 한 쪽을 보니 철책이 뚫려 있고 아래는 깎아지른 절벽. 레지너는 게일의 이름을 부르지만 응답은 없다. 그리고 갑자기 등장하는 공룡! 레지너는 갑작스런 사태에 망연자실하지만 이내 태세를 가다듬고 대응을 시작한다. 드디어 첫 전투이다. 상대는 벨로시 랩터. 장소가 별로 좋지 않기 때문에 맞장에는 무리가 있고 거기다 탄알도 부족하므로 도망치자. 랩터를 상대하는 게 무리는 아니지만 탄알이 상당히 아까울 것이다. 줄행랑을 쳐도 랩터는 특유의 점프력을 사용하여 철책을 넘어 쫓아오지만 두 번째 도망가면 다시 쫓아오지 않는다. 그 때, 릭에게서 무전이 온다.

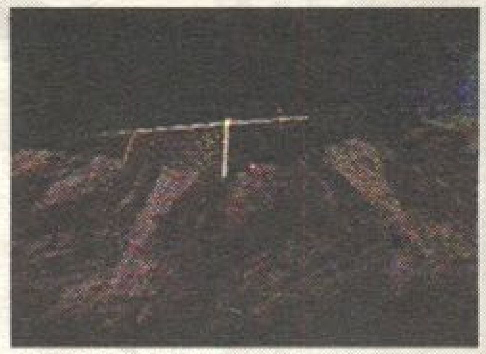
**릭:** *좋은 소식이야! 이곳의 전원이 들어왔어! 그쪽은 좀 어때?*

**레지너:** *게일을… 잃어버렸어.*

**릭:** *뭐! 나쁜 소식이군. 경비들에게 발각이라도 된거야?*

**레지너:** *믿어지지 않겠지만… 공룡에게 습격당했어!*

**릭:** *허허! 그거 굉장한데! …그런데 진짜는 뭐야?*


▲게일은 이곳으로 떨어진 걸까?

레지너: 장난이 아냐! 진짜 도마뱀 괴물이라고!
릭: 정말이라구…? 뭐가 어떻게 된 거야? 어쨌든 제어실까지 와봐. 대책을 세워야겠어.


▲레지너를 바라보고 있는 것은?


▲드디어 공룡 등장!


▲도망가도 이렇게 쫓아오지만…


▲여기까진 쫓아오지 않는다(왜?)

제어실은 MAP을 보면 붉은 색으로 표시되어 있으므로 그대로 쫓아가면 된다. 오피스 앞 복도를 가다보면 랩터의 울음소리가 들리지만 아직은 덤벼오지 않는다. 복도의 전자셔터는 아직 스위치가 붉은색이라 사용이 불가능하다. 통풍구를 통하여 올라가자. 통풍구에는 출구가 두 개 있는데 첫 번째 구멍(지도의 C지점)으로 떨어지면 제어실 앞 복도로 갈 수 있고, 두 번째 구멍(지도의 D지점)으로 떨어지면 관리실 앞 복도로 진행한다. 어쨌든 제어실로 향하면 릭이 있다. 그는 자세한 사정을 물어보지만 공룡한테 당한 건 당한 것. 레지너는 지하 에리어의 모니터가 꺼져있는 것을 보고 지상 탐색을 마친 후에 지하 탐색을 하자고 제안하고 릭의 지원(셔터의 사용가능)으로 지상 에리어 조사에 나선다. 이제 녹색으로 색깔이 변한 곳은 셔터를 조정할 수 있다.


▲셔터의 조정은 게임을 여러 가지로 편하게 하므로 잘 익혀두자

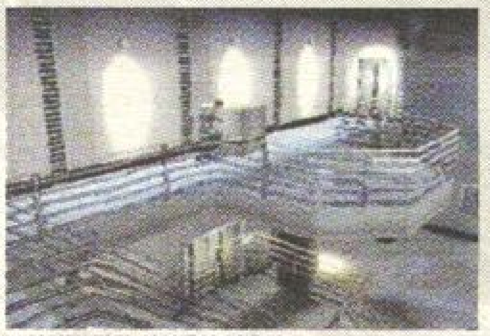
## 지상 에리어 탐색

제어실을 나온 후 제일 먼저 관리실로 향하자. 이곳은 1층 세이브 포인트로 이곳으로는 랩터가 쫓아오지 않는다. 관리실 벽에 있는 스위치로 불을 켜고 컴퓨터를 보면 메일이 와 있다. DDK록에 관한 내용인데 그다지 중요한 내용은 없다. 이곳에서 DDK디스크H를 얻을 수 있다. 게임을 처음 하는 사람이라면 여기서 샷건도 얻을 수 있으나 아직 탄알이 없으므로 좋아하지 말자(쳇!). 시체 옆의 패널키를 얻고 앞 캐비닛의 패스코드는 관리실을 나가면 있는 복도의 락커실(ロッカー室) 메모에 있으므로 그것을 보고 입력하면 된다. 단, 이 복도에는 랩터가 한 마리 있는데 무시하고 락커실로 들어갈 경우 쫓아 들어오므로 셔터를 이용하여 몰아넣고 들어가던지, 총으로 처리하던지 해야할 것이다. 락커실에서는 남은 DDK디스크H도 얻을 수 있고 관리실의 캐비닛에는 메인엔트런스의 열쇠가 있으므로 꼭 얻자.

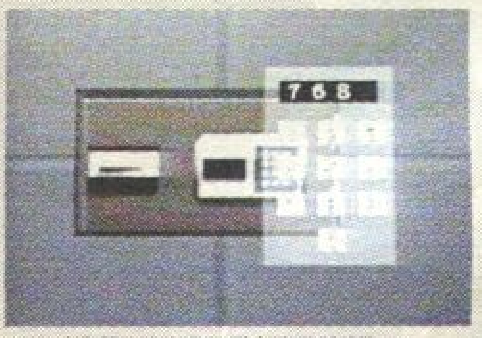

▲이곳이 관리실. 나갈 때 세이브가 가능하다


◀처리하지 않으면 이렇게 쫓아온다

메인엔트런스로 들어가면 일단 넓다. 하지만 랩터는 등장하지 않으므로 안심하자. 계단 아래의 엘리베이터는 DDK디스크가 없는 관계로 아직은 사용할 수 없다. 반대쪽의 커다란 문은 아까 얻은 열쇠를 사용하여 들어갈 수 있다. 나가보면 연구시설의 밖으로 헬리포트에로의 문이 있지만 아직은 사용할 수 없다. 그 앞의 시체와 메모는 아직은 볼일이 없으므로 놔두고 DDK디스크만을 챙겨 나오도록 하자. 2층으로 올라가서 문을 열고 복도로 나가면 또다시 랩터가 있다. 싸우려면 재빠른 움직임으로 도망치다가 근처에 있는 SG탄을 얻어 샷건에 장전하여 그것으로 싸울 것을 권한다. 소장실은 DDK록이 걸려 있다. 지금 들어갈 수는 있지만 일단은 그 옆의 라운지(ラウンジ)에 들러보자. 역시 랩터가 한 마리 있지만 이 녀석은 가급적 피해 다니자. 라운지 제일 안쪽에 있는 선반 옆에는 패스코드를 입력해야 하는데, 이 패스코드는 복도 끝에 있는 문으로 나가면 갈 수 있는 통신 안테나 실의 메모에 적혀있다. 이곳만큼은 수고를 덜기 위해 패스코드를 공개한다(7687). 여기에는 핸드건을 파워업 할 수 있는 키트가 있으므로 얻자마자 장비하여 핸드건의 파워를 높이자.


▲여기를 밀면 아이템이 나온다


▲헬리포트로의 문. 일단 기억해 둘 것


▲이 안에 핸드건의 개조 파츠가 들어있다



▲패스코드는 이 메모에 게재되어 있다

이제 소장실로 들어가자. 문 옆의 파란 표시를 조사하면 암호 입력화면으로 화면이 바뀐다. 화면에 알파벳이 잔뜩 있지만 푸는 법은 간단하다. 아래에 있는 알파벳은 위에 있는 알파벳에서 지워야 할 알파벳을 표시하는 것이다. 그리고 남은 알파벳을 아래에 있는 키보드를 이용하여 입력하면 된다. 전부 입력하면 옆의 '결정(決定)'을 클릭하면 된다. 여기서 게임 진행을 쉽게 하는 힌트를 주면(앞으로 나오는 모든 DDK록에 통용된다), DDK디스크 뒤에 잇는 알파벳은 암호가 되는 단어의 첫글자를 나타내고 그 단어는 레지너가 들어가는 방과 밀접한 관계를 지닌다. 암호가 맞으면 소장실로 들어갈 수가 있다.

*(쓰러져 있는 사람을 보고)*
레지너: *살아있나?*
*(쓰러진 사람에게 다가간다)*
소장: *당신은… 구조대인가?*
레지너: *아? 으…응, 예, 그래요. 커크 박사는 어디에 있는지 알고 있나요?*
소장: *커크… 그 자식…, 뭘 꾸미고 있는 거지…?*
레지너: *무슨 말을 하는 거죠?*
소장: *이걸… 가지고 가….*
레지너: *이게 뭐죠?*
소장: *이건… 중요한 거라고….*

그리고 소장은 숨을 거둔다. 소장이 넘겨준 것은 패널키이다. 방안을 구석구석 뒤져 아이템을 얻고 DDK디스크는 반드시 챙기자. 다 챙겼다면 이제 패널키를 사용하여 아이템을 얻자. 아까 얻은 패널키와 지금 것을



▲이것이 암호 입력 화면. 어마 알파벳 4자로 된 단어가 나올 것이다


▲소장은 숨을 거두고 만다



▲여기에 패널키를 꽂으면 된다

소장실 벽에 있는 장식대에 넣자. Ⅰ은 좌측, Ⅱ는 우측에 꽂으면 된다. 그러면 패스코드를 입력하는 화면이 나오는데 이것은 각 패널키에 새겨져 있던 문자를 뒤집으면 나오는 숫자를 연이어 입력하면 된다('조사하다'를 선택하여 미리 숫자를 외어놓자). 입력에 성공하면 키 카드L을 얻을 수 있다.

이제 2층에는 더 이상 볼일이 없으므로 소장실을 나가자. 그러려는 찰나! 소장실 창문이 부서지며 오프닝에서 그 위용을 드러냈던 T-REX가 습격해온다. 그는 소장의 시체를 먹어버리고 레지너에게 다가오는데, 일단 물리면 남은 체력에 관계없이 사망이므로 조심해야 한다. 대처법은 두 가지가 있다. 첫 번째 방법은 T-REX가 고개를 뒤로 뺄 때 냅다 문으로 뛰는 것. 단, T-REX에 닿기만


▲T-REX 등장!


▲소장을 한 입에



▲자신 없으면 이 화면을 여러 번 보며 재도전 할 각오를 하자


▲이때 쏴야 맞는다

해도 뒤로 밀려나므로 운이 좋아야 할 것이다. 다른 방법은 샷건을 2~3방 먹여주는 것으로 T-REX가 레지너를 먹으러 올 때 타이밍 좋게 쏴주면 된다. 어쨌든 탈출에 성공하면 이제 1층으로 향하자.

1층으로 돌아와서 아까는 열 수 없었던 문을 두 장의 DDK디스크N으로 열자. 그전에 릭에게서 통신이 온다. 지상 에리어의 모든 셔터를 사용할 수 있다는 것과 연수실 근처에서 사람의 그림자를 보았으니까 그 정체를 조사해 달라는 것(여자한테 다 시키나?). 암호는 소장실과 같은 방법으로 풀자. 들어가서 보이는 지도는 조사해서 레지너의 MAP에 추가시키자. 연수실은 역시 붉은 색으로 빛나고 있으므로 참고하자. 여기에 붉은색 박스가 있는데 플러그를 모아서 꼭 열도록 하자. 보통 회복제 보다 탄알이 부족한 경우가 많기 때문에 녹색 박스보다는 붉은색 박스에 플러그를 사용하도록 하자. 여기에 있는 엘리베이터는 아직 쓸 수 없으므로 얌전히 문을 열고 복도로 진행하자. 복도에서 오피스로 향할 수가 있는데 오피스에는 랩터가 한 마리 버티고 있다. 여기에서 랩터를 피해 복도로 나가면 또 다른 랩터+오피스에 있던 랩터에게



▲이곳의 DDK암호화면. 8개의 알파벳으로 된 단어이다




▲협살당했다. 죽을 각오도 해놓는 것이…

◀맵은 꼭 복사하자


▲이 통풍구는 락커실 옆의 화장실로 통해있다

협살을 당하게 되므로 주의하자. 협살당했을 때에는 복도에 있는 스프링쿨러를 이용해 시간을 벌자. 오피스에는 아이템은 없지만 메모가 2개 있고, ID카드를 위조할 수 있는 장치가 있으므로 기억해두자.

연수실로 진행하면 B1 예비전원실의 열쇠가 있다. 이것을 얻으면 천장에서 랩터가 뛰어나와 DANGER이벤트가 벌어지는데 때마침 등장한 게일에 의해 구조받게 된다.

레지너: 게일! 살아있었구나! 타이밍 좋았어!
게일: 저 빌어먹을 도마뱀 괴물은 뭐야?
레지너: 도마뱀 따위가 아냐, 진짜 공룡이라고.
게일: 공룡?
레지너: 많은 연구원들이 저 놈들에게 잡아먹혔어.
게일: 먹느냐 먹히느냐는 다른 어느 전장과도 다를 바가 없지. 박사는 찾았어?
(레지너는 '전혀'라는 포즈를 취한다)
게일: 일단 나는 릭에게 간다. 통신기가 고장났어. 녀석에게 수리를 시켜야지.


▲이때 버튼 연타!

나가는 게일을 쫓아 제어실로 돌아가자. 제어실로는 통풍구(지도의 G지점)를 이용하여 가는 것이 수월하다.


▲게일의 등장



## 내분

제어실로 돌아가면 게일과 릭이 있다. 상의 결과 레지너에게 지하 에리어의 전원을 켜게 하는 것으로 결정난다. 뒷공터까지 돌아가자. 거기에서 전에는 열리지 않던 문을 열고 사다리로(지도의 A지점) 내려가면 예비 전원실이 나온다.
단, 이곳은 붉은 배터리가 충전기에 들어있으므로 빼와야 한다는 점을 명심하자. 전원을 회복시키면 다시 제어실까지 오라는 통신이 들어온다.


▲이리로 들어간다


◀배터리는 이 안에 들었었다


▲이 선반도 밀 수 있다


▲DANGER이벤트가 일어나므로 주의

제어실로 돌아가면 게일이 사람의 그림자를 틀림없이 보았다고 한다. 장소는 연구시설B1. 그런데 레지너에게 통신이 들어온다.

게일: 뭐야?
레지너: 동료로부터 구조신호야. 쿠퍼가?
릭: 틀림지도 몰라. 그 자식 연구원을 가장해서 여기 들어와 있었잖아. 장소 알 수 있겠어?
레지너: 연구시설바깥이야. 우리가 들어온 곳에서 동쪽이야.
릭: 좋아. 가자.
게일: 잠깐 기다려. 그 녀석은 나중이야. 사람의 신원이 우선이야.
릭: 뭐? 동료가 우리의 구조를 기다리고 있다고!
게일: 함정일지도 몰라. 관둬.
릭: 그러면 동료를 그냥 버리라고?
게일: 우리 임무가 뭐야? 헤어진 미아 인솔이야?
릭: 네 녀석의 행동방식은 잘 알겠어.
(돌아와서 컴퓨터를 조작한다)
릭: 이것으로 지하로의 셔터는 열어놨어. 넌 너 하고 싶은 대로 해. 나는 내 방식대로 할 테니까.
(제어실을 나간다)
게일: 혈기에 넘쳐 정의나 찾는 녀석…. 레지너, 나는 지하로 간다.

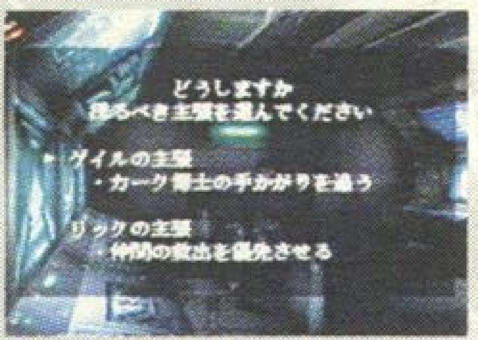
이제 둘 다 제어실을 나갔다. 이제 처음으로 분기가 생기는데 분기의 특성을 보자면, 게일을 따라가면 공룡과 전투가 많아 탄알 소비가 심한 대신 이벤트 아이템은 별 수고를 하지 않아도 얻을 수가 있다. 이에 비해 릭의 경우는 전투는 적지만 이벤트에서 머리를 굴리는 경우가 많으므로 취향대로 선택하자.



▲릭은 게일에게 강하게 반발한다



▲게일은 어디까지나 임무를 우선하고



▲분기화면. 위의 것이 게일, 밑의 것이 릭이다

## 분기 – 게일 루트

게일을 쫓아 지하로 내려가는 레지너. 지하로의 계단(지도의 E지점)을 통하여 지하로 내려가자. 의무실 앞을 지나는데 의무실은 세이브 포인트이므로 이용하고 ID카드는 반드시 얻자. 의무실 앞의 복도에는 콤피들이 처음으로 등장하는데 무시하는 것이 좋다. 문을 통하여 혼자 나가면 커크 박사로 보이는 사람이 도망을 치고 게일이 뒤를 쫓는다. 셔터가 내려온 덕분에 레지너는 고립되고…. 게일의 통신에 따라 엘리베이터를 통하여 내려가야 하는데…. ID카드 위조는 빨리 할 수 있지만 DDK디스크가 없는 관계로 결국은 릭을 따라 가야 한다. 이후의 루트는 릭의 분기에 포함되는 사항이므로 릭 루트의 공략을 참조하자. 한가지 차이는 톰은 발견 장소에서 그대로 죽어있다는 것.


▲콤피들은 전혀 안 두렵다. 상대하는 것은 총알 낭비


▲다시 위로 올라가자. 에휴~

## 분기 – 릭 루트

지도에서 붉은 색으로 빛나는 옥외 연결통로로 진행한다. 옥외 연결통로에는 랩터가 두 마리 있는데 이 통로에 슬러그탄이 10발 있으므로 랩터를 상대하고 슬러그탄을 얻는 것이 낫다. 대형 엘리베이터로 진행하면 프테라노돈이 날아다니고 DANGER이벤트로 들고 있던 총을 놓치게 되므로 총을 줍고 재빨리 도망치자. 열리는 문으로 들어가노라면 릭과 톰이 있다. 게일 루트와는 달리 톰이 아직 살아있다. 톰은 레지너에게 DDK디스크를 넘겨주고 기절한다. 상처가 크기 때문에 빨리 의무실로 옮겨야 한다. 신속하게 움직이기…전에 방에 있는 DDK디스크도 얻고 지도도 복사한 후, 대형 엘리베이터에 전원을 공급하러 지하로 향하자. 재등장하는 프테라노돈은 역시 무시하고 지하로 내려가서 일단 구석에 있는 크레인카드를 얻자. 전원을 공급하는 파이프를 연결하는 것은 일종의 간단한 퍼즐 형식으로 꾸며져 있다. 6개의 패널중 앞의 두 개가 첫 번째 파이프, 가운데 두 개가 두 번째 파이프, 마지막 두 개가 세 번째 파이프이다. 힌트를 몇 가지 주면 파이프가 연결되면 같은 색깔끼리 연결된다는 것과 구멍은 전부 가운데를 지난다는 것. 완성형의 사진을 게재하므로 참고하기 바란다. 전원이 공급되면 엘리베이터를 기동시킨 후, 릭을 불러서 같이 B1로 내려가자. 참고로 지상을 통하여 의무실로 갈 수 있지

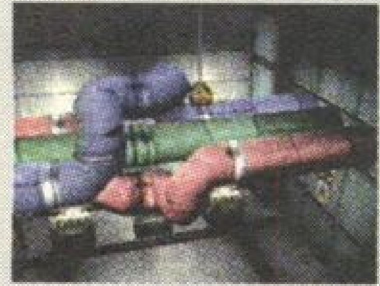

▲총은 근처에 가기만 해도 주울 수 있지만 장비는 자신이 해야한다



▲게일루트와는 달리 아직 살아있는 톰



▲지도는 여기에서 얻는다


◀파이프의 조작을 끝내면 이렇게 된다

▶이벤트에 성공하면


▼'갈아만든 프테라'를 완성할 수 있다



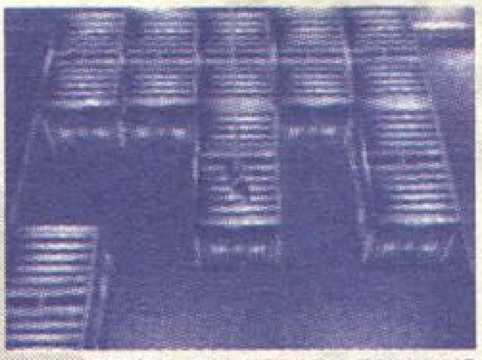
않을까 생각하는 사람이 있는 것 같은데, 게일·릭 루트 공용으로 옥외 연결통로는 무너져 사용이 불가능하다.

내려온 것까지는 좋은데 컨테이너가 쌓여 있어서 진행이 불가능하다. 벽의 사다리를 타고 올라가서 크레인을 조작하자. 패널을 골라서 순서를 만든 후에 실행시키면 패널 순서대로 크레인이 움직이므로 예상을 할 것. 어떻게든 길만 통하면 된다는 사실에 유념하자. 길이 연결되면 릭은 자신이 톰을 의무실로 옮길 테니깐 레지너는 임무로 돌아가라고 한다. 하지만 아직은 릭을 따라가야 길이 통하므로 릭을 따라가자. 문을 열고 들어가면 이벤트가 벌어진다. 의무실에 침입한 랩터와 릭을 밀쳐내고 그것을 상대하는 톰…. 의무실에 도착하지만 때가 너무 늦어 톰은 이미 죽은 뒤였다.

**레지너**: *릭….*
**릭**: *그는 죽었어….*
**레지너**: *네 탓이 아냐.*

릭: 알아…. 제어실로 돌아갈게.

의무실의 아이템은 게일과 거의 같다. 이후의 진행은 공통으로 진행된다.


▲크레인 조작화면. 이런 식으로 길이 뚫리면 조작을 멈추자


▲매마침 정신이 든 릅이 랩터를 상대한다

## 커크의 극비실험실

이제 지하로 가기 위하여 ID카드가 필요한데, 지금 현재 가지고 있는 카드로는 엘리베이터를 이용할 수가 없다. 일단 작전회의실(화장실 옆에 있다)에 들어가서 DDK디스크와 지문채취장치를 얻자. ID카드 위조에는 사체의 지문과 연구원의 개인번호가 필요한데…. 여기에서는 폴 베이커와 마크 도일이라는 사람 중 한 사람의 데이터를 위조하면 된다. 각 시체는 사진을 참조하자. 번호는 마크 도일의 경우 시체 옆의 메모에, 폴 베이커의 경우는 오피스의 화이트 보드에 적혀있다. 오피스의 컴퓨터에서 번호와 지문을 입력하여 위조를 끝냈다면 이제 엘리베이터


▲폴 베이커의 시체


◀마크 도일의 시체


▲이 컴퓨터로 위조가 가능하다


▲이벤트에 주의

홀에서 지하로 향하자(도중에 DANGER이벤트가 있다).

DDK록을 해제하고 들어가면 랩터가 두 마리 있는데 재주껏 처리하자. 이곳에서는 자재실과 컴퓨터실 두군데로 들어갈 수 있는데 자재실 쪽으로 들어가는 것이 편하다. 자재실에는 각종 아이템이 있는데 핸드건 사이트는 반드시 얻어야 한다. 이 핸드건 사이트로는 핸드건의 최종 개조가 가능하다. 자재실을 나가면 다시 랩터가 있는데 다시 재주껏 처리하자. 도중에 나오는 방에서 가스 실험실로 갈 수 있지만 지금은 갈 수가 없고 대신 이 방에 적혀있는 패스코드를 외워 놓고 DDK디스크도 챙겨두자. 컴퓨터실은 세이브 포인트이므로 잘 이용하자. 들어가면 바로 있는 공구통에서 드라이버를 챙기고 옆에 있는 컴퓨터의 덮개를 미리 벗겨놓자. 이곳저곳 뒤지다 보면 컴퓨터를 이용하여 가스실험실의 록을 해제할 수 있다. 다시 가스실험실로 가면 웬 사람이 가스실 안에 있는데 빨리 가스를 제거해주자. 가스는 색으로 그 독성이 표시되는데 붉은색은 녹색, 청색은 오렌지색, 녹색은 자색으로 독성의 중화가 가능하다. 실제로 몇 번 해보면 금방 알 수 있다. 독성을 0으로 만들면(방이 투명해지면) 문을 통해 방안으로 들어가자. 방안에 있는 연구원은 커크의 극비연구실로 들어갈 수 있는 키칩을 주고 숨을 거둔다. 이때 이 연구원의 시체를 한번 더 조사하면 조그만 열쇠를 얻을 수 있다. 방을 나가려 하면 랩터가 나타나는데 이벤트에 성공하면 랩터를 방안에 가둘 수 있다. 고인에게는 미안하지만 가스를 꽉 채워서 랩터를 죽여주자(묘한 쾌감이 느껴진다).



▲다시 나오는 DDK 암호. 연구실을 뜻하는 영어 단어로 밑의 숫자를 알파벳에 대응시켜 그 알파벳을 제거하면 된다(1=A, 2=B, 3=C…)



▲이것으로 핸드건의 개조는 끝


▲드라이버로 이곳을 열면 된다

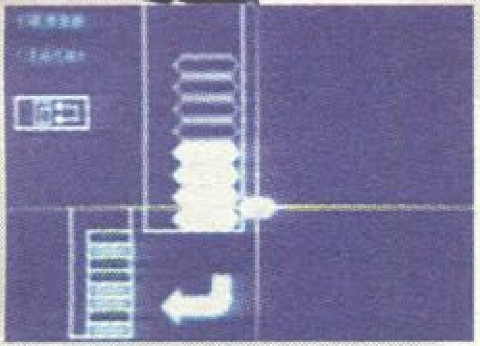


▲이 열쇠는 게임의 진행에는 상관이 없지만 의무실에 있는 조그만 상자를 열 수 있는 열쇠이다


▲가스 고문. 731부대의 기분을 느껴보자

이제 자재실로 향하자. 자재실 벽에 있는 슬롯에 키칩을 꽂고 키칩에 새겨져 있던 번호를 입력하면 역시 미니 퍼즐이 등장한다. 아래에 있는 그림대로 위의 모양을 맞추면 되는데 선이 통과하는 위아래의 블록이 움직이며 블록은 항상 맨 위로만 움직인다는 사실을 기억해두자. 성공하면 키칩 데이터 변환에 성공하고 녹색 불이 들어온 곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다. 이것은 소장실에서 얻었던 것과 한 쌍을 이루는 것으로 다시 컴퓨터 실로 향하자. 컴퓨터실 벽에 있는 슬롯을 조사하여 카드를 꽂으면 협력자가 필요하다는 메시지가 나오면서 게일을 부를 것인가 하는 물음이 나온다. 당연히 부른다. 게일이 도착하여 문을 열면 다시 DDK록이





▲미니 퍼즐은 상당히 쉽다. 괜히 어렵게 진행하지 말도록



▲이곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다



▲이번 DDK의 답은 'エネルギ-'의 영어 표기

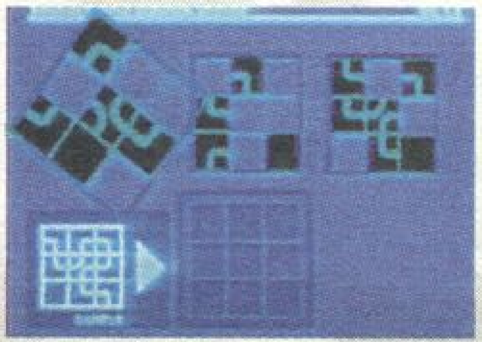


▲이걸 밀면 샷건파츠를 얻을 수 있다

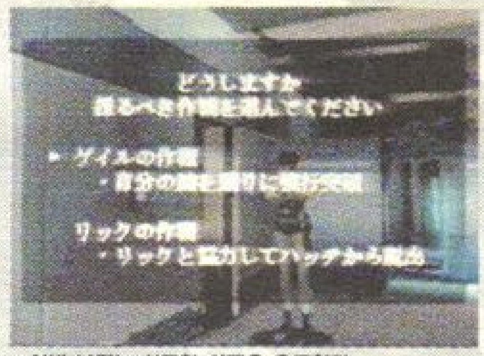
기다리고 있다. 이번의 숫자는 해당 열을 전부 지우는 암호이다. 암호를 입력하고 극비실험실로 들어가면 서드에너지 시뮬레이터가 있는데 $\beta$, $\gamma$, $\alpha$ 순서로 입력하면 된다. 그리고 샷건 파츠는 놓치지 말자.

## 탈출 – 그리고 새로운 도전

극비실험실을 나오면 갑자기 록이 걸리면서 모든 문이 닫힌다. 침착하게 드라이버로 열었던 곳을 조사하여 나오는 퍼즐을 해결하자. 경로를 이리저리 돌려서 하나로 합쳐 옆의 그림과 일치하면 되는데, 처음에 놓은 판과 나중에 놓은 판이 겹치는 칸이 있을 때에는 나중에 놓은 판이 표시되는 것을 명심하자. 성공하면 록이 해제되면서 다시 분기가 나온다. 위의 것은 게일을 따라 강행 돌파, 밑의 것은 릭의 말대로 극비실험실의 탈출 루트를 이용하는 것이다. 이번에는 탄알 차이가 확실히 나므로 선택을 신중히 하자.



▲위의 판 세 개로 밑의 판 한 개를 만들면 된다



▲이번 분기는 신중한 선택을 요구한다

## 분기 – 게일 루트

목적지는 대형 엘리베이터를 타고 내려왔던 컨테이너가 쌓여있던 곳이다. 그때까지 등장하는 모든 에리어에 랩터가 등장한다.



▲이곳에서 두 마리



▲다시 두 마리. 장소 관계로 협살당하기 딱 좋으므로 주의하자

두 마리씩 등장하므로 도망가는 것은 거의 불가능하고 최대한 끌어 당겨서 샷건으로 넘어트리고 해결을 보던지, 셔터를 치고 그 너머에서 핸드건으로 차분히 물리치는 방법을 사용하자. 자재실의 랩터는 도망치면 반드시 쫓아오므로 조심하자.



▲또 다시 두 마리. 차라리 여기 진입 당시에 랩터를 죽이지 않았다면 덜 손해다

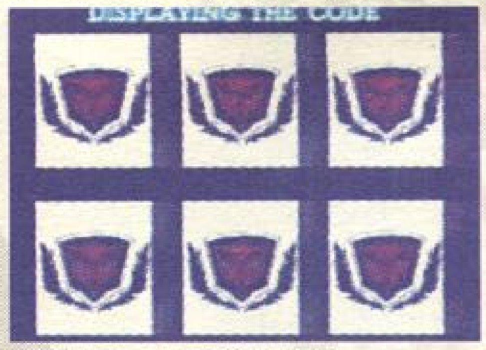


▲여기서 또 한 마리. 그냥 도망쳐도 좋다

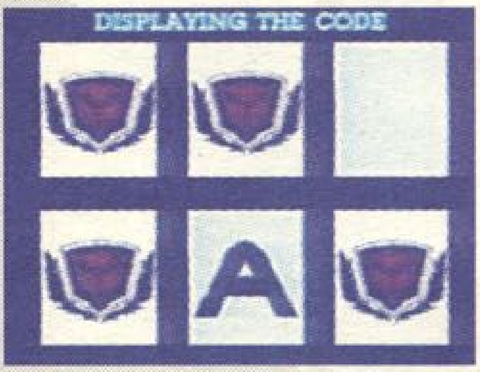
## 분기 – 릭 루트

루트랄 것도 없이 그냥 극비실험실에서 암호만 입력하면 된다. 화면에 나오는 대로 기억했다가 입력해주면 된다. 입력을 끝내고 옆 탈출구로 탈출하면 O. K. 암호가 의외로

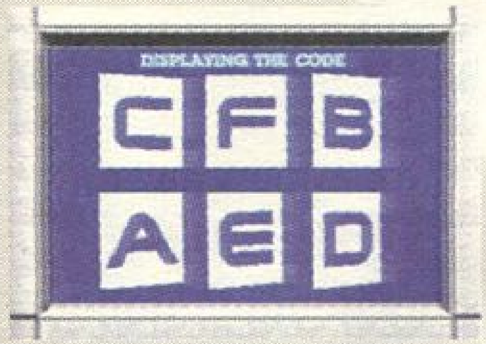
잊어버리기 쉽게 되어 있으므로 어디 적어가면서 하자. 참고로 재도전시에는 전혀 다른 암호가 나오며 기회는 2번뿐이다!




▲그냥 나오는 대로 기억하면 되지만




▲이건 뭐야…




▲당황하지 말고 마지막에 남는 문자를 기억하자

탈출에 성공함과 동시에 커크를 붙잡은 게일. 그는 커크를 위협하여 통신실의 장소와 ID카드를 얻어내고 레지너에게 임무를 맡긴다. 잠시 정리할 일이 있다나? 통신실은 제어실에서 사용할 수 없었던 엘리베이터를 이용해서 갈 수 있다. 통신 안테나 키를 벽에서 얻고 긴 통로를 따라 안테나실로 향하자. 핸드건 파츠의 코드를 보러 왔던 사람은 기억이 나는 곳일 것이다. 키를 집어넣으면 안테나가 펼쳐지는데…. 중대한 문제가 발생한다. 복도에서 T-REX가 등장하고 동시에 모든 문에 록이 걸려 버린다. 일단은 죽을힘



▲커크는 차라리 쏴 죽이라 하지만



▶총 들이대니까 순순이 부는 건 또 뭐야!

▼정리할 일이란 과연?





▲이곳의 박스도 이용하자



▲안테나가 펴지고



▲T-REX 재등장!

을 다해서 통신실로 뛰자. 통신실 앞까지 도착하면 구석에 콕 박혀서 슬러그 탄으로 상대하자. 역시 물리면 한 방에 끝이고 물기 직전에 총으로 쏘면 된다. 릭에게 통신이 올 때까지만 버티면 된다.

헬기에 연락을 취하는 레지너. 릭은 헬리포트로 빨리 탈출하라고 한다. 헬리포트는 전에 마크 도일의 시체가 있던 곳으로 메인엔트런스를 통하여 나가면 된다. 중간에 프테라노돈의 재공습은 실력으로 피하자. 헬리포트에의 연결 통로에서는 랩터가 철창을 뚫고 덤벼오지만 착지시에 경직이 있으므로 나오는 것이 쫄지 말고 뛰기만 하면 소모전 없이 통과할 수 있다. 중간에 나오는 그레네이드건은 반드시! 얻어야 하므로 명심하자. 길을 막고 있는 상자는 사진을 참조하여 옮기자.



▲연락에 성공한 레지너



▲프테라노돈의 재등장



▲이리로 올라가야



▲여기서 그레네이드건을 얻는다



▲처음엔 이거

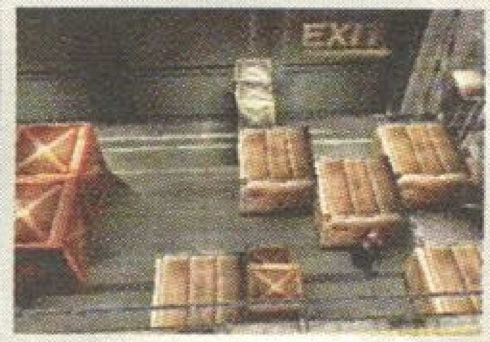






▲그 다음엔 이거

◀다음에 요기




▲이제 됐지?

헬리포트에 도착. 이미 릭과 커크 박사가 도착해있다.

*레지너: 게일은?*
*릭: 몰라, 연락도 없어.*
*(헬기가 상공에 등장한다)*
*릭: 아이구야. 처음에는 어떻게 되나 싶었더니 이젠 안심이군.*
*레지너: 이상해, 숲이 시끄러워졌는 걸.*
*(그와 동시에 티라노사우루스가 등장, 헬기에 공격을 가한다)*
*조종사: 뭐, 뭐야 저건! 으아아악!!*
*(추락하는 헬기)*
*릭: 커크 박사!*
*(그러나 커크 박사는 종적을 감춘 뒤다)*

이제 릭이 약간 맛이 간 엘리베이터를 수리할 동안 T-REX를 상대로 시간을 끌어야 한다. 헬리콥터 사이를 뱅뱅 돌면서 T-REX



▲이제 끝이나구?



▲끝이 아니라니깐요!



▲갑작스런 전개에 일행은 망연자실



▲T-REX는 의외로 빠르다. 쉬지 말고 뛰자

를 공격하자(공격하지 않아도 시간이 지나면 해결은 되는데 아주 오래 기다려야 한다). 릭이 공격을 하고 신호를 보내기 전까지는 손에 땀을 쥐는 시간이 될 것이다. 어쨌든 사건이 해결되면 엘리베이터는 지하로 향하고 그나마 엘리베이터는 고장, 다른 길을 찾기 위해 지하로 나간다.

지하의 지도는 아주 단순하다. 적은 콤피밖에 없지만 방에 있는 것들은 제거를 하는 쪽이 편하므로 핸드건을 장전해 놓자. 방에 있는 카드와 메모는 반드시 얻어야 하므로 주의하자(메모는 얻는 것이 아니고 보아야 하는 것). 두 개를 가지고 릭에게 가면 엘리베이터가 기동되어 일행은 대형 엘리베이터로 되돌아간다. 그리고 새로 얻은 카드로 B3으로 향하는 일행.




▲메모는 여기를 조사하면 된다



▲"그 슈퍼맨 말야?" 확실히 게일은 명도 길다

## 새로운 탈출로

지하 3층의 전원은 배터리가 고장나서 꺼져있는 상태이다. 예비 전원실로 가서 배터리를 하나 떼어오자. 릭이 전원을 가동시킨 후 어디론가 사라진다. 이때 릭이 사라진 쪽으로 따라가면 B3 제어실이 나온다(세이브 포인트임). 제어실의 모든 아이템은 얻고, 특히 크레인 카드 2개는 반드시 얻어야 한다. 릭에게 말을 걸면 어렵다는 타령만 하므로 무시하고 다른 길로 나가자. 진행하다 보면 어디선가 소리가 들리고 레지너가 돌아보자 그곳엔 DDK디스크를 가진 시체가 있었다. 그 시체를 조사하러 향하는 레지너 앞에 갑자기 새로운 타입의 공룡이 습격해온다(DANGER이벤트). 공룡 2마리가 덤벼오므로 일단 제어실까지 도망쳤다가 세이브를 하고 나와서 멀리서 공격하는 것이 상책이다. DDK디스크를 얻으려면 크레인을 조작해야 하는데 카드는 전부 3장이 필요하다. 별 수 없이 셔터를 열고 다음 방으로 나가자. 그곳에도 공룡이 있으므로 열자마자 처리하자. 이제 슬슬 탄창을 아끼지 않은 사람은 탄 부족에 시달릴 것이다. 소형 트럭을 조사하면 반출 에리어의 열쇠와 마지막 크레인 카드가 등장한다. 크레인 카드를 가지고 컨테이너를 옮기자. 이번에는 패널의 숫자 단위가 커서 이동이 부자연스러우므로 주의하자. 그곳의 DDK디스크를 가지고 속히 반출 에리어로 이동하자.



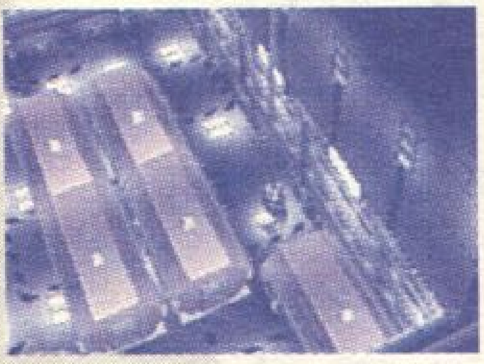
▲이곳의 배터리를 떼어가자



▶갑자기 시체?

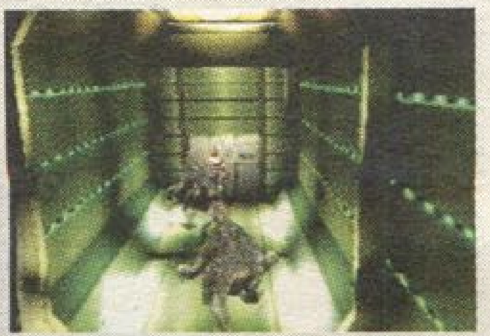


▲신 공룡 등장

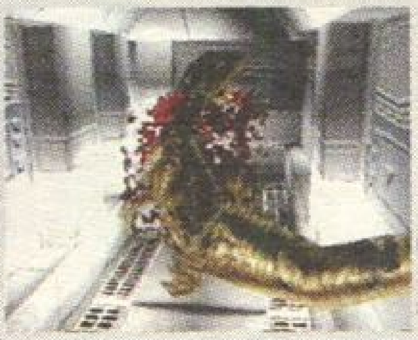


▲통로는 돌아가는 쪽으로 만들어지므로 인내를 가지고 조작하자

반출 에리어의 복도를 지나 휴식소로 들어가자. 휴식소의 DDK는 아직 풀 수 없으므로 중앙 통로로 나가자. 공룡들을 피해 재주껏 2층으로 숨어들면 엄청나게 반가운 랩터가 등장한다. 간단히 도망쳐주고 통행 허가소로 들어가자. 들어가자마자 경보가 울리므로 재빨리 끄고 DDK디스크를 얻고 키칩을 얻고 플러그를 챙긴 다음 아까 랩터가 있던 통로의 통풍구를 통하여 장소를 옮기자. 이곳의 복도에 키 카드 LV C가 덜렁 놓여 있는데 이것을 집으면 이벤트로 푸른 랩터가 등장한다. 속공으로 처리해 주고 실험실로 들어가 DDK디스크를 입수하자. 휴식소에서는 게일을 만날 수 있지만 커크를 놓쳤다며 다시 나간다.



▲2마리씩 등장하는 공룡들. 그레네이드 탄이 모자라면 컨티뉴를 각오해야 한다



◀랩터가 반가웠던 적은 정말 처음





▲이것이 키 카드



◀게일은 반갑지도 않은 듯(하기사 버리고 도망가려고 그랬으니…)

휴식소의 DDK록을 풀고 입도 관리국으로 들어가자. 들어가면 곧 릭이 쫓아 들어오고 이곳에서 항구로 갈 수 있다는 말을 해주지만 항구로의 길은 열쇠가 없어 통과할 수 없는 상태이다. 그때, 방안에 놓여있던 연구원의 시체에 통신이 들어온다. 지금 대형 엘리베이터로 갈 거니깐 엘리베이터를 올려달라는 내용의. 가기 전에 키칩을 얻는 것을 잊지 말자. 레지너가 대신 도우러 가는데 엘리베이터로 내려온 것은 연구원들의 시체와 T-REX!! 하지만 T-REX는 주전원을 공격했다가 감전당하여 기절해 버린다. T-REX가 움직이지 않는 것은 좋지만 전원도 나가버려 엘리베이터로 들어갈 수가 없다. 배터리를 빼내서 원래 있던 자리로 옮긴 후 색깔 순서를 맞추어 전원을 넣자. 성공 후에 시체들을 조사하여 DDK디스크와 항구로의 열쇠를 얻고 다시 관리국으로 향하자. 이제





▲휴식소의 DDK는 해석하면 '水路'



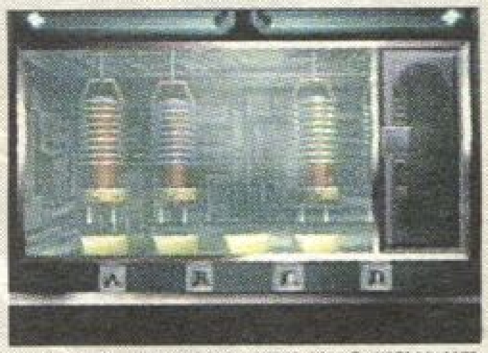
▲키칩은 잊어버리기 쉽다



▲시체 뒤지기는 이제 습관?



▲T-REX 다시 한번



▲A, B, C, D로 바뀌어 있지만 기본은 변함이 없다



▲순순히 보내줄 리가 없지…

항구로 갈 수는 있지만 서드에너지가 탄생시킨 아공간이 길을 막고 있다. 릭이 동전을 던지자 동전은 어딘 가로 사라져 버리고…. 레지너는 이제 서드에너지 제네레이터를 찾아 수색을 개시한다.

일단 통행 허가실의 DDK록을 해제하자. 그리고 계속해서 직진하여 문을 열면 스태빌라이저 실험실이 있던 복도와 통하게 된다. 셔터 때문에 갈 수 없었던 실험실에 가서 DDK디스크를 얻자. 이곳으로 진행한 후에는 키칩을 사용해야 하는데 통행 허가실에서 키칩을 넣어 키칩의 내용을 바꾸자. 앞에 했었던 키칩 바꾸기와 별다를 것이 없으므로 여유있게 진행하자. 그리고 그 키칩으로 길을 뚫은 뒤 이 게임 최후의 DDK록을 해제

하자. 이 DDK는 정말 특수해서 본문이 숫자로 되어있는 엽기적 행태를 보여준다. 하지만 결과는 쉽다. 이 DDK만큼은 힌트를 게재하지 않겠다. 잘들해 보시길….






▲통행허가실의 DDK록. 아까 갔었던 실험실 이름이다

◀키칩의 패스코드는 키칩에 쓰여있다



▲이 아이콘으로 블록의 교환이 가능하다

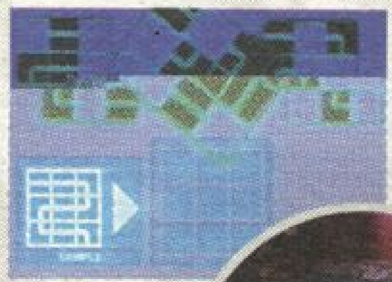


▲지시하는 키칩을 넣자

제네레이터를 발견하고 기동을 시켜보지만 기동이 되지 않는다. 옆의 문으로 들어가 전원 경로를 바꾸어야 하는데, 방식은 전에 컴퓨터실에서 해 봤던 길 맞추기 퍼즐과 같다. 경로를 바꾸고 다시 기동시켜 보면 "커크 박사 ID카드 내놔!" 라는 목소리가 들리고 열받은 레지너는 기계에 일격! 이때 나왔던 방에서 이상한 소리가 들리고 레지너는 다시 방으로 들어가 본다. 방에는 아까는 겨우 살아있던 연구원이 죽어 있었고 벽에는 핏자국이 선명하게 남아있었다. 일단 연구원의 시체에서 메모를 얻고 벽의 핏자국에서 지문을 채취하자. 실수로 연구원에서 지문을 채취하지 않도록 주의하자. 그 후 옆에 있는 메모에서 커크의 신원 번호를 알아두자! 범인을 따라 쫓아가 보면 범인이 커크 박사임을 알게 되고 그는 레지너에게 총을 겨눈다. 그리고 다시 게일이 등장하여 박사를 사로잡는다. 박사의 헛소리가 끝나고 릭이 달려온다. 이제 서드에너지를 폭주시키기 위하여 스태빌라이저와 이니셜라이저를 찾아야 한다. 역시 게일과 릭은 서로 다른 방법을 제시하는데…. 역시 탄알의 소모가 엄청나게 차이가 나므로 신중히 선택하자.



▲이 벽을 조사하면 길이 열린다



◀이거 이제 할 줄 알지?



▶에잇! 고물기계!

▼지문은 반드시 채취할 것





▲뭐가 역사에 이름이냐!



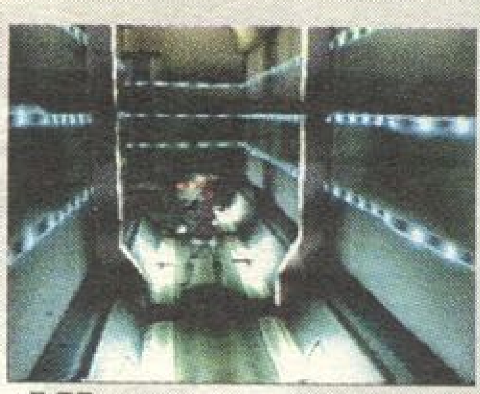
▲타이밍의 왕제 게임

## 분기 – 게일 루트

지하 3층의 창고로 직접 향하여 이니셜라이저와 스태빌라이저를 가져오는 무식한 방법. 두 개의 도구가 자동으로 조립되어 있는 것은 좋지만 그때까지 등장하는 공룡들의 문제가 된다. 반드시 탄알에 여유가 있는 사람만 진행할 것을 권한다. 창고는 반출 에리어의 열쇠가 있던 곳이므로 길 자체는 어려움이 없을 것이다.



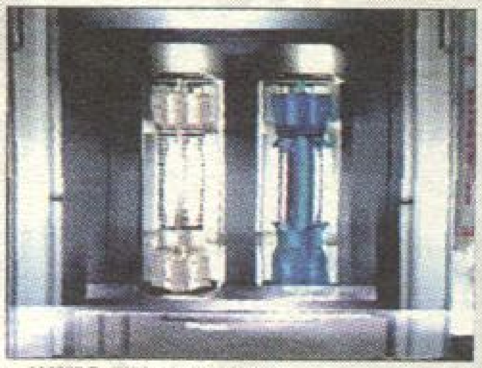
▲공룡…



▲또 공룡…



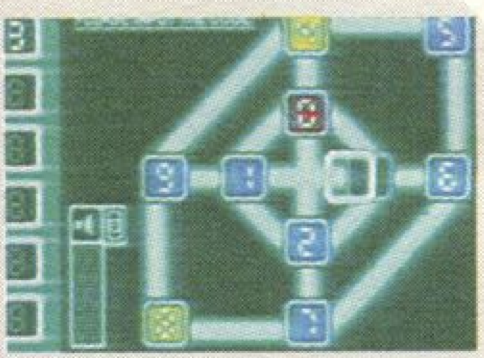
▲여기가 목적지



▲아이템은 미리 완성되어 있다

## 분기 - 릭 루트

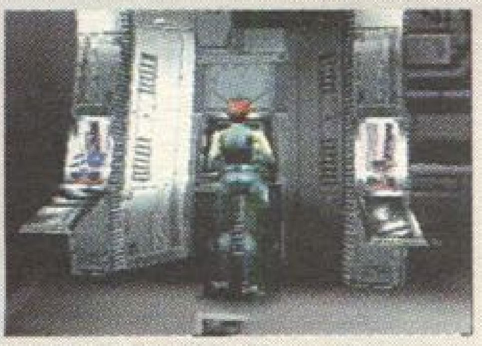
일단 릭에게서 설계 디스크를 받으면 마지막 DDK가 있던 곳의 문으로 들어가서 패널을 조작하자. 6개의 번호판을 거쳐야 하는데 번호판마다 소리가 다른 것을 알 수 있다. 소리를 기억한 후 옆의 선반을 밀어서 나오는 스위치를 조사. 대화 마지막에 나오는 소리를 기억하여 번호를 입력하자. 성공하면 보호 파츠 2개를 입수할 수 있다. 번호는 반드시 기억할 것! 다음에는 스태빌라이저 실험실로 가서 설계 디스크를 사용, 패스코드를 입력하자. 패스코드는 아까 입력했던 번호를 반으로 잘라서 앞에 0을 붙인 번호이다. 정확히 입력하면 코어 파츠와 보호 파츠를 다시 얻을 수 있다. 이걸 가지고 남은 연구실로 향하자. 파츠를 얻기 전에 벽 구석에 있는 패널에 죽은 연구원이 남긴 메모의 번호를 입력, 샷건의 강화 파츠를 입수하자. 키 카드를 사용하여 안쪽으로 들어가면 남은 하나의 보호 파츠와 파츠를 조합하는 기계가 있다. 보호 파츠가 등장하면 화면 가운데에 있는 코어 파츠를 돌려서 끼우는 형식으로 하나의 조합에 성공하면 축의 회전 비율이 바뀌므로 조심하자. 조립이 성공하면 이니셜라이저와 스태빌라이저를 손에 넣을 수 있다.



▲이것이 문제의 번호판



▲이걸 밀면 스위치가 나온다



▲여기에서 3개의 파츠를 입수



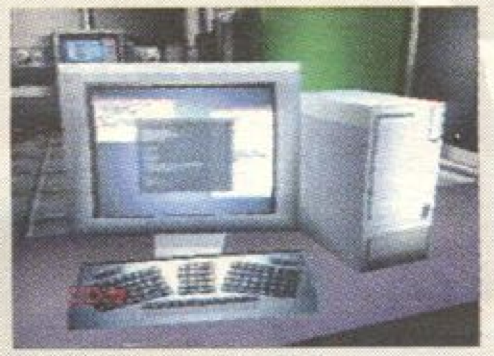
▲이것이 최후의 파츠. 파츠의 수는 총 6개이다




▲돌려서 끼우는 것이 생각보다 쉽지는 않다

## 악몽의 끝

두 개의 도구를 입수했다면 통행 허가실로 가서 준비된 컴퓨터에 ID카드를 사용, 번호와 지문을 이용하여 커크의 ID카드를 위조하자. 그 후 제네레이터를 기동시키고 서드에너지 B2부로 이동하여 엘리베이터를 타고 아래로 내려가자. 전원을 넣은 후, 매뉴얼(제네레이터를 기동하는 기계 옆에 놓여 있다)에 지시되어 있는 도구를 집어넣고 다시 전원을 넣자. 나머지 하나도 같은 방식으로 입력하면 O. K. 이후에는 자동 진행으로 제네레이터는 폭주, 일행은 도주 준비를 한다. 그러나 사고로 게일은 커크 박사를 구하려다 부상을 입고 커크는 그런 게일을 버리고 도망간다. 자신의 등에 발신기가 붙어 있다는 사실도 모른 채….



▲ ID카드를 위조할 수 있는 컴퓨터



◀여기에 넣고



▲이곳의 패널을 조작해야 한다

▶다음엔 여기에 넣고



▼이곳의 패널을 조작하자





▲제네레이터의 폭주



▲게일은 부상을 입고 만다

## 엔딩 분기 - 1

일단 게일에게 가보면 게일은 펄스레시버를 준다. 게일을 부축하여 입도 관리국으로 오면 릭이 게일의 꼴을 보고 놀란다.

*릭: 느낌 좋고… 게일? 어떻게 된 거야?*
*레지너: 커크가 도망쳤어.*
*릭: …죽일 놈!*
*(컴퓨터를 조작한다)*
*릭: 이제 이놈을 사용해서 탈출이다! 가자!*
*레지너: 하지만 커크는?*
*릭: 무슨 말을 하는 거야! 그 자식 멋대로 하게 냅둬!*

**게일**: 기다려… 우리의 임무는 뭐지? 길 잃은 미아 인솔이나…?

**릭**: 미안하군. 난 보이스카웃이다. 널 데리고 돌아간다. 지금 당장!

**게일**: 안돼…. 난 커크를 쫓는다….

**릭**: 너 지금 상황을 알고나 있는 거냐? 서드에너지는 이제 누구도 막을 수 없어! 여기에 남는 것은 자살행위야!

**게일**: 알고 있다. 30분이 지나도 돌아오지 않으면 너희들만 탈출하도록 해….

**릭**: 이봐! 어떻게 좀 해 봐!



▲게일은 이 와중에도 임무만을 생각한다




▲이러니저러니 해도 동료의식이 강한 릭

(분기에서 게일의 주장을 선택)

릭은 게일을 말리지 않은 레지너를 책망하지만 레지너는 그는 '프로'라며 할 수 없다고 한다. 커크 박사를 쫓아 게일을 데려오자. 장소는 펄스레시버를 사용해도 되고, 지도의 붉은색을 따라가도 된다. 박사를 잡아오면 레지너는 게일에게서 이 임무에서 박사는 보너스에 불과했으며 진짜 임무는 연구 기록이 담긴 디스크를 회수하는 것이라는 사실을 알게 된다. 경악하는 레지너. 그리고 게일은 숨을 거둔다. 어쨌든 커크 박사를 데리고 항구로 향한다. 탈출에는 성공하지만 T-REX가 끝까지 추적해온다. 마지막 인사를 해주러 몸소 배 밖으로 나오는 레지너. 그레네이드를 연사해 주면 된다. 일정양의 데미지를 주면 엔딩이다.



◀게일의 고백





▲비웃는 커크 박사에게 분노의 일격

▲웬일인지 T-REX가 엎어져 있다



▲그레네이드 4~5방이면 끝

## 엔딩 분기 – 2

선택 분기까지는 1과 같다. 여기서 릭의 주장을 골라서 게일을 기절시키자. 그리고 항구로 향하는 일행. 릭은 연료가 모자라다며 레지너에게 에너지 탱크를 주고는 연료를 채워오라고 한다. 항구 구석에 뉴트리움(ニュートリウム)이 있는 연료통 앞에서 에너지 탱크를 사용하면 된다. 연료는 채워지지만 T-REX가 추격해 온다. 항구에서 응격에 나서는 레지너. 빙빙 돌다가 FIRE마크가 나올 때 그레네이드로 T-REX를 공격하면 된다. 역시 일정량 이상의 데미지를 가하면 엔딩이다.



▲이 연료 앞에서 사용하면 된다



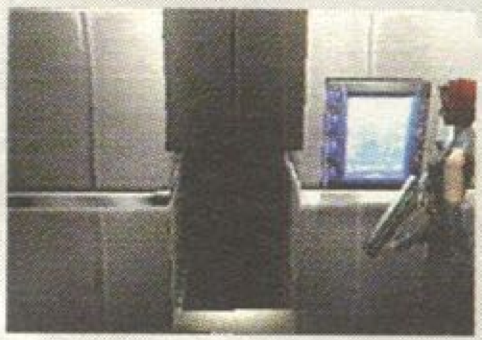
◀T-REX 최후의 등장




▲이 때 쏘면 된다

## 엔딩 분기 – 3

기본적으로 1과 같이 진행하면 되지만 게일을 쫓아가기 전에 헬리포트를 발견해야 한다. 헬리포트는 연구원 휴식소(研究員休息所)에 있는 장치에서 암호를 넣으면 나타나는 비밀통로를 통해 가는 법이 있고, 키 카드LV A로만 열리는 문들을 조사하여 나가다 보면 발견되는 방법이 있다. 어쨌든 헬리포트를 발견한 다음에 게일을 쫓아가면 대사가 전과는 틀리게 나오면서 게일이 살아있게 된다. 헬리포트에 다시 도착하면 릭을 데리러 나가면 되고 이후에는 자동으로 엔딩이다.



▲이곳이 직통 코스




▲전부 네 번 풀어야 한다



▶이리로 들어가도 된다



▲T-REX가 쫓아 온다

# 엔딩과 보너스

■ 엔딩1 끝까지 쫓아오는 T-REX. 죽었다고 생각한 순간 다시 모습을 드러내고 레지너는 플라스틱 폭탄으로 T-REX에게 작별인사를 고한다. 그리고 악몽의 섬을 뒤로 하는 일행….



■ 엔딩2 T-REX는 추격을 감행하지만 서드에너지는 폭주를 시작하고 그 속에 T-REX는 말려들어 어디론가 사라져 버린다. 간발의 차로 섬을 벗어나는 호버크래프트. 섬은 커다란 구멍을 남기고 조용히 멀어져 간다.



■ 엔딩3 지겹게도 쫓아오는 T-REX. 아슬아슬하게 헬기를 물지 못한다. 릭은 T-REX에게 헬기에서 폭탄을 한 발 쏘고 T-REX는 폭발에 휘말린다. 폭염에 둘러싸인 연구소를 아래로 두고 전원 무사한 헬기는 귀환을 시작한다.



## ▶엔딩 후의 특전

디노 크라이시스 역시 엔딩 후에 여러 가지 특전을 제공한다.

### 1. 1회 클리어시




두 가지 코스츔이 새로 추가된다. 코스츔은 로드할 때마다 바꿀 수 있다

### 2. 2회 클리어시




마지막 코스츔이 선택 가능하다. 참고로 이 옷을 고르면 무기가코믹하게 바뀐다




▲총은 돌도끼…

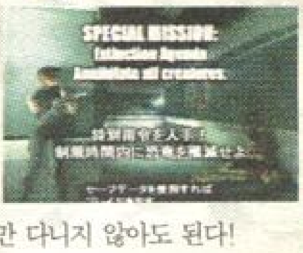



▶그레네이드는…

### 3. 4시간 이내 클리어

4시간 이내로 클리어하면 숨겨진 미션이 추가된다. 꼭 메탈기어를 연상시키는 화면의 이 미션은 제한 시간 내에 공룡들을 박멸하는 미션으로 굉장한 난이도를 자랑한다. 디노의 마스터라 생각되는 분들은 도전하시길….

### 4. 엔딩 전부 달성




1발로 무한히 쏠 수 있는 무한 그레네이드 탄을 얻을 수 있다. 이로써 더 이상 도망만 다니지 않아도 된다!

### 5. 클리어 마다…

1회 클리어하면 처음부터 샷건을, 2회 클리어하면 처음부터 샷건과 그레네이드건을 사용할 수 있다. Ⓟ




© CAPCOM



소문은 현실이 된다

# 페르소나 2 -罪-

## PERSONA 2-Innocent Sin-

PlayStation

장르: RPG

제작사: 아틀라스

발매일: 발매중(6월 24일)

발매가: 6,800엔

※ 아날로그 컨트롤러(진동 대응)

드디어 과거의 진실에 다가서는 타츠야와 그의 친구들. 어째서 소문은 현실이 되는가? 그리고 결국 이 모든 것들의 원인은 무엇인가? 이젠 하나하나 과거의 기억을 되찾아 거대 비밀에 다가간다.

| | |
|---|---|
| 그래픽 | |
| 조작감 | |
| 스토리 | |
| 사운드 | |
| 소장가치 | |

# 인물소개



**쿠로스 준(黒須 淳)**

10년 전 같이 마이를 지키기로 약속한 타츠야의 친구. 마야를 두고 빛과 그림자 같다고 말하게 만든 존재.



**성창기사단(聖槍 騎士團 : ロンギヌス・サーティーン)**

마리오넷테이에가 「헌멜 포이아」를 조종하는 13명의 기사로 구성되어 있다. 라스트 바탈리온의 페르소나 대응 부대.



**퀸 아쿠에리어스(クイーン・アクエリアス)**

바람의 해골 소유자로서 가면당 4대 간부의 마지막 한 명. 어른을 중심으로 당원을 늘려 이데알 에너지를 모으고 있었던 것 같다.



**우에스기 히데히코(上杉秀彦)**

인기 상승중인 멀티 미디어 탤런트이자 유키노의 친구. 썰렁한 아저씨 개그가 필살기. 고등학교 시절 페르소나의 힘에 각성하였다. 보통 브라운(ブラウン)으로 불린다.

# 스토리 공략

## 이와토 산(岩戸山) 그리고 거울의 샘(鏡の泉)




자신의 잊혀진 과거의 기억을 되찾을 수 있다는 이와토 산의 거울의 샘. 첫 번째 거울의 샘(鏡の泉)에 도착하자 깅코가 말한다.

**깅코** : *아직 기억 안나니? 타츠야… 10년 전 여름 방학의 일이, 동굴이… 그때의 비밀 기지였어…*




**에이키치** : *그래서… 여기를 몇 번인가 꿈에서 봤군 그럼 역시…*




그때 갑자기 나타나는 소녀의 유령. 그런데 이 소녀의 얼굴은!?

소녀의 유령 : ……

**에이키치** : *마 마마마 말도 안돼… 저건…*



**깅코** : *저래도 생각 않나니!? 타츠야!! 그럼 안쪽으로 들어가자… 분명 저게 누군지 기억하게 될 거야…*

두 번째 샘으로 도착하자… 과거의 기억이 되살아난다.



**카츠야(타츠야의 형)** : *휴우 너만 있으면 편히 축제 구경도 못 해. 내 용돈도 다 떨어져 버리고… 잠깐 보고 올 테니 여기 가만히 있어 타츠야.*



*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 너 뭐하니?*

*타츠야 : …*



*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그래 너도 혼자구나… 그럼 우리들은 같은 편이야. 파파랑 마마 오늘도 싸웠어. 같이 축제 가자고 약속했는데, 왜 어른들은 언제나 화를 내는 걸까?*

그때 갑자기 어떤 남자애의 목소리가 들린다.




*에이키치 : 우에에에에엥 아빠는 뚱땡이!!!*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 너 괜찮니?*

*에이키치 : 훌쩍, 으응 괜찮아. 너희들은 누구야?*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그러니까 난 블랙 팰콘… 쟤는 레드 이글인가?*

*에이키치 : 훌쩍, 그 그럼 나 나는 옐로 아울이구나. 우 우리 아빠 너무너무 무서워. 카 카라테라, 유도가 18단은 된다구.*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 우리 파파는 책을 읽어주기도 하고 별을 보여주기도 하고 다정하지만… 마마랑 사이가 나빠…*





*긴코의 아버지 : 자아 보렴 리사. 너랑 똑같은 가면을 쓴 아이들이 있구나.*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 야~! 이리로 와. 같이 놀자!*

*긴코의 아버지 : 자 가렴. 저 애들은 네 머리색이 다르다고 해서 괴롭히지는 않을 거야.*

*긴코 : … 정말이지?*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 정의의 사도가 괴롭히겠어? 빨리 와.*

그리고 넷의 즐거운 한때…

*남자 아이의 목소리 : 시러어!! 사줘!! 사줘 사줘 사줘 사줘 사줘 사줘어어!!*

*어른의 목소리 : 에잇!! 시끄러워 에이키치!! 가면 사줬잖아!!*

*에이키치 : 아 아하 아하 아하하 또 또 넘어졌어!!*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 하하하! 별 수 없구나 옐로는. 아아 피곤해… 이렇게 웃는 건 오랜만이야…*

*긴코 : 응. 앞으로도 계속 친구로 있어줄 거지?*

*에이키치 : 다 다 당연하지! 우 우우 우리들은 언제나 같은 편이야!! 그렇지!?*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 그래! 혼자가 아냐. 4인 레인저가 모인걸. 우리들 그룹에 이름을 붙이자! 우리들만의 비밀. 모였을 때는 절대 가면을 벗어서는 안되는 비밀의 모임! 으응… 그래 가면당! 오늘부터 우리들은 가면당 패거리야!*

가면당이라니? 대체… 그리고 이들은 또 즐거운 한 때를 보낸다.



*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 가위*

*긴코 : 바위*

*에이키치 : 보!!*

*타츠야 : …*

*긴코 : 와아~ 이겼다 이겼어!! 그럼 오늘은… 소꿉놀이로 결정!!*

*에이키치 : 뭐어~!? 오 오늘은 그림을 그리자… 나는 크레파스만 갖고 왔는데…*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 안돼 옐로. 보스가 말하는 건 절대 지켜야한다고 정했잖아.*

*긴코 : 그럼 아빠는 레드, 엄마는 어차피 리사겠지? 그리고 블랙은 형!*

*에이키치 : 또 또 나는 아기…? 아 알았어… 응냐 응냐 응냐 응냐*

*긴코 : 당신~ 이제 아이들도 자니~ 같이 목욕해요~*

*검은 가면을 쓴 남자 아이 : 마마… 나 아직 밥 안 먹었어…*

지하 1층의 '비밀의 방'을 모두 돌아다니면 그들이 어렸을 때 쓰던 '가면'을 얻을 수 있다. 귀찮겠지만 꼭 들러서 가면을 얻어두는 것이 좋다. 나중을 위해서. 이 가면을 얻지 않으면 아마 굉장히 슬플 것이다

(나중에 가면이 있어야 피레몬이 전용 페르소나를 주게 된다).





▲ 이 소녀는?







그리고 다시 세 번째 거울의 샘. 역시 과거의 기억이 떠오른다.

**에이키치** : 아 아니? 본 본 적 없는 누나가 있네…

**세라복을 입은 소녀** : 응? 아니? 귀여운 정의의 사도들이네~? 차~오

**깅코** : 언니 뭐 하고 있었어?

**세라복을 입은 소녀** : 소원을 빌고 있었어. 장래에 원하는 사람이 될 수 있도록 말야!

**깅코** : 뭐~야! 그런 건 가면당에 들어가면 금방 원하는 사람이 될 수 있는데.

**에이키치** : 가 가면당 보스는 저 절대적이야. 보 보스는 모 모두를 뭔가로 저 정할 수 있어.

**세라복을 입은 소녀** : 와아~! 그럼 내가 원하는 사람이 될 수 있게 해줄 수도 있니?

**에이키치** : 어 어떻게 할까? 나 나는 같은 편으로 삼아도 꽤 괜찮은데.




**검은 가면을 쓴 남자 아이** : 으응, 괜찮지 레드?

**세라복을 입은 소녀** : 정말 고마워. 그렇다면 내가 보답으로 미래의 자신이 보인다는 소문의 주문을 가르쳐줄께?

**깅코** : 와아!! 할래 할래! 리사 레드랑 결혼했으려나?

**세라복을 입은 소녀** : 그러니까 '페르소나 님'이라고 하는데…

전작을 해본 사람을 알겠지만 『페르소나 2』는 전작과의 미묘한(어쩌면 패러디라 할 수 있는) 관계가 있다. '조커 님' 놀이도 무언가 '페르소나 님' 놀이와 비슷한데. 그리고 네 번째 거울의 샘으로 향하자.

**에이키치** : 어 어째서야!? 오 오늘 헤어진다니…!!

**세라복을 입은 소녀** : 미안해 말 안해서… 여름방학이 끝나기 전에 우리 집 이사가게 되어 있었어… 너희들과 함께 있으면 너무 즐거워서… 말 못 한 거야.

**깅코** : 가면당 패거리는 계~속 같이 있겠다고 규칙이라고 손가락 걸고 약속했는데!! 거짓말 쟁이! 언니는 거짓말쟁이야!!

**세라복을 입은 소녀** : 치사하지… 이런 건 너무한 거겠지…

**에이키치** : 타츠야!! 너 오늘 보스잖아!? 안 된다고 가면 안 된다고 명령해!

…그리고 마지막 거울의 샘으로 향해서 가자…

**타츠야** : …

**에이키치** : 쥰!! 너도 뭔가 말해봐!! 누나랑 헤어져도 상관없다는 거야!?



**쥰** : …

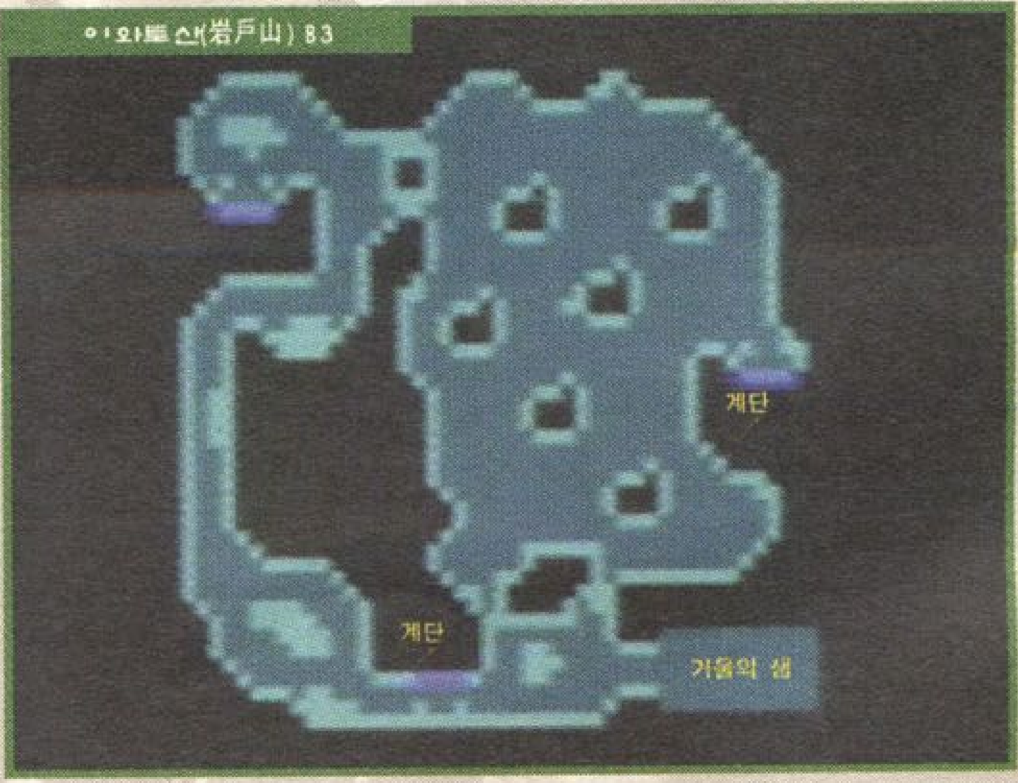
**깅코** : 못 가게 할래… 못 가게 할거야!! 내일까지 신사에 가둬두면 언니는 분명 아무 데도 가지 못할 거야!!




**깅코의 목소리** : 그만 둬! 이제 그만 둬!!

**깅코** : 알았으니까… 잊은 게 아니니까 이제 그만 둬. 생각났겠지 타츠야? 내가… 내가… 언니를 죽





였다는 걸!!

에이키치 : 네 탓이 아냐… 모두 내 잘못이야. 난…정말 엄청난 바보야!! 자신이 한 짓이 무서워서 모든 걸 꿈이라고 여길려고 했었어!

김코 : 알고 있었어. 실은 가면당의 이름을 들었을 때부터… 그 일이 현실이었던 게 아닐까하고… 10년 동안 악몽이였으면 하고 계속 생각했었어. 그랬더니 그러는 동안 뭐가 진짜인지 알 수 없게 돼서… 모두 내 망상이 아닌가 하고…

유키노 : 무슨 일이 있었던 거야? 그 뒤에?

김코 : 언니를 신사에 가뒀어. 타츠야는 마지막까지 반대했었어… 그래서 타츠야도 같이…

에이키치 : 하룻밤만 가둬 둘려는 생각이었어. 하룻밤만 참으면 이사갈 수 없을 거라고. 어렸었지… 하지만 그렇다고 넘어갈 수 있는 일이 아닐 텐데 말야.

김코 : 다음날 와보니 신사는 방화범에 의해 불타 있었고, 무서웠어. 언니와 타츠야를 죽여버린 게 아닐까하고.

에이키치 : 준과 김코와 셋이서 울면서 비밀 기지에 가면을 숨기고 두 번 다시 만나지 말자고 마지막 약속을 정한 거야. 한참 후에 타츠야는 방화범의 칼에 찔렸지만 살아있다는 소문은 들었지… 하지만 만나볼 면목이 없었던 거야. 난 마지막까지 누나를 지킬려고 했는데 난… 누나를 죽이고 말았어!!

김코 : 살아있어… 언니는 살아있어!

에이키치 : 뭐라고…!? 너 너도 아까 누나를 죽였다고?

김코 : 신사가 불타서 난리가 났을 때… 아버지보고 경찰에 전화를 해보라고 했었어. 하지만 언니의 시체는 없었다고 했어…

유키노 : 그래서 더 혼란되었다는 거로군. 아직




애였으니 무리도 아냐. 그럼 그 누나는 살아있는 거잖아? 다행이네.

김코 : 다행이 아냐!! …언니가 조커야!

에이키치&타츠야&유키노 : !?

김코 : 킹이 말했잖아!? 조커는 「여신」처럼 아름답다고!! 언니도 여신 같은 사람이었어!!




마야 : 드디어 죄를 생각해낸 거 같구나… 그래 난 살아있어. 복수하기 위해서 동료를 속이고 너희들이 모든 것을 생각해내는 것을 기다리고 있던 거야!

김코 : 그럴 수가!? 설마 마야씨가!? 용서해 줘 언니…

마야 : 안돼. 내가 얼마나 큰 공포를 맛 봤는지 느끼게 해주겠어!! 자!!

그러나 갑자기 나타난 또 한 명의 마야!?

마야 : 너 너는!? 이런!! 지금쯤은 내 동료들이 널 없앴을 텐데!!




▲ 히로인이 그렇게 쉽게 당할 줄 알고!?

마야 : 그렇게 쉽게 당하면 여자 주인공의 이름이 아깝잖아!?

에이키치 : 마야 누나가 둘이라니!? 대체 무슨 소리야!?

마야 : 차오 모두 안녕. 늦어서 미안. 그 녀석은 아마도 그 테러리스트의 소문이 만들어낸 내 가




짜. 가면당의 첩자야!!

마야 : 네 녀석… 이제 조금만 더 있으면 잘 될 뻔 했는데!!

??? : 정말 그렇군… 더 이상 날 방해하지 말아줬으면 좋겠네.

타츠야&마야 : …!!




조커 : 너를 죽은 그 사람이라고 생각하게 하고 절망 속에서 단죄하게 하려던 내 계획이 쓸모 없어졌군. 사라져라 목숨이 아깝다면 말야.

마야 : 그럴 수는 없어. 준




유키노&타츠야&에이키치&김코 : !?

마야 : 난 살아있어. 이제 괴로워하지 마…

조커 : 그만둬… 있을 수 없어! 타츠야가 죽였어!

마야 : 너랑 타츠야가 싸울 이유는 전혀 없어… 그 공원에서 그날 밤 있었던 일을 생각해 보렴. 너희들 둘은 마치…

조커 : 그녀석을 죽여라아아!!

섀도우 마야 : 조금 예정이 흐트러졌지만 너희들을 모두 죽이면 끝나겠지. 아마노 마야. 거기 학생은 아쉽지만.

마야 : 글쎄 그렇게 쉽게 될까? 이 애들은 내가 지키겠어. 그리고 준도!!



그리고 섀도우 마야와의 전투. 충분한 레벨 업만 거쳤다면 역시 그다지 어렵지는 않다. 레벨 30 초반만 넘는다면 그다지 어렵지 않게 전투할 수 있다.

섀도우 마야 : 어째서지 너는 죽고 싶었잖아.
마야 : 난 죽고 싶었던 게 아니야 가짜 아가씨.




에이키치 : 정말 정말 누나야?
마야 : 여기에 올 때까지 저 샘 덕분에 모두 생각났어. 미안해. 모두를 잊고 있어서. 정말 미안해…
깅코 : 어째서 어째서 몰랐던 걸까. 페르소나는 계속 마야씨가 언니라고 가르쳐줬었는데!! 미안해… 난! 우와아아아앙!!



에이키치 : 나는… 난 정말 엄청난 짓을 저지르고 말았어. 미움을 사도 할 사과할 말이 없어.
마야 : 으응 모든 건 그때부터 시작됐어. 불행한 생각의 결과… 다시 만나게 된 걸 감사하지만 원망하진 않아. 오히려 나야말로…




소녀의 유령 : …
마야 : 너도 소문에서만 존재하는 내 환영이로구나…
마야의 환영 : 난 그 화재의 공포와 함께 모두를 잊어버린 너를 대신해서 쥰에 대해 알려주고 싶었을 뿐.
마야 : 사루비아 꽃 '너 만을 생각해'
마야의 환영 : 쥰도 거짓 기억에 괴로워하고 있어. 난 변해 가는 그를 보고 있을 수밖에 없었어. 부탁이야 그를 구해 줘. 고마워 나의 영웅.



그리고 마야의 환영은 사라지고 다시 황금색 나비가 나타난다.




마야 : 당신이 피레몬? 그래 분명 난 10년 전 당신을 만난 적이 있었어.




피레몬 : 기억해 주다니 영광이로군. 여러분은 그 때의 그 눈빛 그대로 지금은 늠름하게 성장했다. 경의를 표하네. 자 지금까지 봐왔던 대로 여러분의 예전 동료는 잘못된 기억에 사로잡혀 괴로워하고 있네. 그는 소문을 이용하려다 소문에 빨려 들어 인류 궁극의 꿈을 향해 움직이기 시작했다… 그것은 쿠로스 쥰의 진정한 바램이 아니다. 그의 정신은 소문에 사로 잡혀 서서히 사람의 생각에서 벗어나고 있는 것이네. 성스러운 십자가 그랜드 크로스의 때가 다가오고 나우이 오린(ナウイ・オリン) 제5의 태양의 시대가 다가온 지금 세계가 멸망하기까지 한시의 여유도 없네. 사람의 운명을 갖고 노는 '다가오는 혼돈'의 품속에서 친구를 구하고 싶다면 '카르콜(カルコル)'로 향해라.

다시 피레몬과 만나게 된다. 피레몬은 쥰과 이 세계의 앞날에 대해 이야기하고 그것을 막기 위해서는 카르콜로 향해야한다는 사실을 이야기해준다. 그리고 일행은 신사로 돌아간다.

마야 : 여기에서 타츠야와 하룻밤을 보냈었어. 모







두와 함께 지낸 곳도 이 곳. 즐거운 추억을 무척 많이 만들었었어.
에이키치 : 하지만 아직 한명이 부족해.
깅코 : 응, 쥰을 맞이하러 가자! 가면당 모두 함께!

그때 유키노에게 카츠바 탐정 사무소의 타마키에게서 전화가 온다.
유키노 : 아아 타마키야? 마침 잘 됐어. 오카무라




선생님에게 물어볼 게 있어. 바꿔 줘.
타마키의 목소리 : 그럴 때가 아니야! 하늘 봐 하늘!!







▲ 하늘을 뒤덮고







▲ 도시를 점령한다



▲ 하늘을 나는 나찌의 비행기(?)






김코 : 하이메~ 정말이야 이거!? 왜 군대가 하늘에서 내려오는 거지!?

타마키의 목소리 : 여보세요! 유키노 듣고 있어!?

유키노 : 그래 듣고 있어. 설마 저거?

타마키의 목소리 : 그 설마라니까!! 라스트 바탈리온 소문이 현실이 돼버린 거야! 그래서 아! 자 잠깐!?

이데알 선생님의 목소리 : 알았니!? 잘 들으렴!! 카르콜이란 건 달팽이를 뜻하는 말이야. 카시하라 선생님은 '달팽이 산(蝸牛山)'에 마야의 치첸·이차아(チチェン・イッツァ)에 있는 카르콜 유적의 원형이 있다고 했어!! 라스트 바탈리온이 노리는 건 카라콜에 있는 '시간의 원환(時の圓環)'이야!! 만에 하나 '시간의 원환'이 작동하면 이 세상은… 한시라도 빨리 카라콜로 향해야 돼! 그들을 '시간의 원환'에 다가가게 해서는 안된다구!

유키노 : 달팽이 산이라고? 지금 그 산 절에는 쥰스케씨가 있어!! 그에게 무슨 일이 생기면 나는…

마야 : 유키 진정해! 그 후지이씨가 그렇게 간단히 죽을리 없잖아? 서둘러 구하러 가자. 알았지?

## 카르콜 산(カルコル山)



에이키치 : 다가가면 바로 공격당할 분위기로군. 길은 저 정면과… 이쪽 산길인가… 어떻게 할거야? 난 어느 쪽이든 상관없어.

유키노 : 멍하니 있을 시간 없어! 정면으로 나가자!

마야 : 분명 정면으로 가면 거리는 짧겠지만 저래서는 편히 가긴 어렵겠지. 조금 돌아가더라도 이쪽으로 우회해서 가는 게 결과적으로 빠를지도 몰라.

김코 : 어쩌지…타츠야?

선택 항목
- 정면 돌파 한다(正面突破する)
- 우회 한다(迂回する)




여기서 이벤트 분기가 달라지지만 플레이 시간이 길어지는가 적어지는가 정도이다. 레벨이 충분하다면 정면 돌파를 택하자!

유키노 : 좋아…




이 다음부터는 그냥 직진만 하면 길이 나온다. 맵을 볼 필요도 없을 정도로. 대신 나오는 적들이 약간 레벨이 높다. 거의 보스 수준이라고 봐도 될 정도의 강력한 적. 계속 통과하다 보면 절이 나온다.

유키노 : 비켜라아아앗!




작은 스님 : 아아아악 이제 틀렸어요오~

주지 스님 : 이긴다!! 굴하지 않는다!(不屈), 지지 않는다!(不敗), 쓰러지지 않는다!(不倒). 우리에게 전해지는 호걸류고무술(豪傑流古武術)!! 그딴 딱총에게 지지 않는다! 싸워라아아!!



에이키치의 목소리 : '오케에에이!




유키노 : 난 급하다구!! 죽고 싶은 녀석부터 와라!!

에이키치 : 네 녀석들!! 오늘 누님은 좀 다를거다!!

그리고 라스트 바탈리온들을 처치해준다.

유키노 : 스님!! 저, 쥰스케씨는… 쥰스케씨는 어디에!?

주지 스님 : 쥰스케라면 저 병사들이 하늘에서 내려오는 걸보고 정상으로 향했는데…

유키노 : 그럴 수가… 이럴 때까지 카메라맨의 근성을 펼칠 필요가 있는 거야!! 어째서 막지 않았어요!?

주지 스님 : 그럼 너라면 막을 수 있었겠느냐?

유키노 : …죄송해요.

주지 스님 : 꿈을 쫓은 이를 막을 권리는 누구에게도 없네. 꿈은 사람을 풍요하게 하는 반면 그 몸을 망칠 수도 있지. 실로 인간이란 업보가 깊은 생물일세. 쥰스케에게서 네게 전해달라는 게 있네.

유키노 : 그 라이카 사진기는 쥰스케씨의 보물인…

주지 스님 : 쥰스케가 돌아가신 아버지에게 받은



것이네. 그는 언제나 이렇게 말했지. "언젠가 네가 마음속으로 카메라맨을 바라보는 날이 오면 이것을 맡기고 싶다"고 말이네. 사람의 생각이란 건 몇 대에 걸쳐서 그렇게 이어져 가는 것. 만약 네가 자신이 그걸 받을 자격이 없다고 여기면 네가 직접 돌려주러 가라.

마야 : 고맙습니다. 정말 도움이 됐어요.

작은 스님 : 주지 스님! 하늘이! 하늘이!!





▶ 카라콜 등장!

주지 스님 : 저건 소문의 사자자리 유성군인가? 마치 사자의 포효 같구먼. 이러한 시기에 있을 수 없는 별이 떨어진다… 왠지 불길한…

마야 : '사자의 포효는 널리 울려 퍼진다'. 그랜드 크로스가 시작될 때까지 그다지 시간이 없어! 카라콜은 분명 정상이겠지. 서두르자!

그리고 모두 돌아가려는 데 마야가 무언가를 발견한다.




마야 : 이건 네모휠라…

네모휠라의 꽃말은 '나는 당신을 용서한다'란 뜻. 이것의 의미는?

절에서 나오면 바로 옆에 카라콜로 향하는 길이 있다.

롱기누스 12 : 페르소나 센서에 반응이 있군…







마야 : 저게 카라콜이군. 분명 예전 사진에서 본 마야 유적과 비슷해. 천문대로 오해받았었지만…

유키노 : 전에 왔을 땐 저런 건 없었어. 설마 쥰스케씨 저 안에 있는 건!?

에이키치 : 저 로봇 같은 건 아까 하늘을 날던 녀석들 같은데?

롱기누스 13 : 기다려라 엘프. 집음 마이크에 반응이 있다.

롱기누스 11 : 흥 쥐새끼로군. 딱 좋아 조무래기들에게 질렸던 참이니. 이 나라의 페르소나를 쓰는 녀석들의 실력이 어떤가 보도록 할까. 따라와라! 쯔베르프 드라이헨!!

김코 : 아이야- 걸렸어!!

마야 : 모두 흩어져!!

그러나 결국 포위 당하고 만다.




롱기누스 11 : 어떤 녀석들인가 했더니 여자와 아이들인가. 우리들 성창 기사단에게 발각된걸 불운으로 여겨라!

유키노 : 포위 당했다! 둘이서 하나씩… 나머지는 내가 맡겠어!!

에이키치 : 레이디에게 무리하게 놔둘 순 없어! 남자라면, 진짜 승부는 미쉘님에게 맡기라구!!






선택 항목
- 내가 혼자 한다(俺が一人でやる)
- 마야와 함께 한다(舞耶と組む)
- 김코와 함께 한다(ギンコと組む)
- 에이키치와 함께 한다(栄吉と組む)
- 유키노와 함께 한다(ゆきのと組む)

남자라면 당연히 혼자 한다! 그렇게 되면 성창 기사단의 한명과 1 : 1로 싸우게 된다.




롱기누스 13 : 훗훗훗! 혼자서 싸울려는 거냐 꼬맹이!? 그 만용만은 칭찬해주지 꼬맹이!!

타츠야 : …

롱기누스 13 : 씹는 거냐 꼬맹이!! 페르소나를 봉인하는 성창의 힘! 복제라고는 해도 무시할 수 없을 거다!!

적의 롱기누스 스피어(ロンギヌス・スピアー) 공격을 맞을 경우 페르소나를 사용할 수 없게 되니 확인을 해야한다. SP가 떨어져 페르소나를 쓸 수 없을 때와는 달리 자동으로 공격으로 전환되지 않기 때문이다.




후지이의 목소리 : 어이 그렇게 우스운 표정을 하면 미인에게 어울리지 않아.

유키노 : 준스케씨!?

후지이 : 좀 실수했지만 말야… 여기에서 벌어진 전투… 확실히 필름에 담았어.

유키노 : 어째서… 어째서 이런…!!

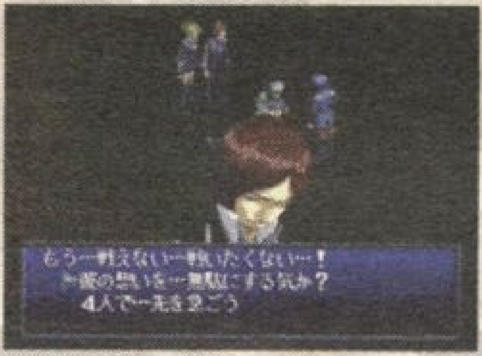
후지이 : 우리들은 세상의 깨끗한 일이던 더러운 일이던 감추지 않고 사람들에게 전해는 게 일이야. 그렇지 유키? 그러니까 말야… 그게 우리들의 자랑이기 때문이지. 주지 스님에게 카메라 받았어?

유키노 : 응, 받았어

후지이 : 그래… 쿠욱, 몇 번인가 여기에 와서 저 별을 잡을 수 있지 않을까 하고 셔터를 눌렀지 유키… 별을 잡도록 해…

마야 : 유키… 시간이 없어.

유키노 : 싫어어어어!! 난 여기에 남겠어! 더 이상 싸울 수 없어! 싸우고 싶지 않아!




선택 항목
- 그의 마음을 헛되게 할 생각인가?(彼の想を…無にする氣か?)
- 넷이서서둘 러자(4人で…先を急ごう)

"그의 마음을 헛되게 할 생각인가?"

깅코 : 그런… 천만… 너무하잖아.

마야 : 타츠야가 말하는 대로야. 후지이씨는 유키가 진짜 꿈을 이루길 바랬던 거야. 이대로는 소문 때문에 세상이 망하게 될 거야. 그렇게 되면 후지이씨의 소원도 유키의 꿈도 이루어지지 않아.

유키노 : 갈까… 아직 해야할 일이 있었어. 안나를 구해야한다는 맹세, 이루지 못 했어.



피레몬 : 강한 생각, 다정한 생각은 사람에게서 사람으로. 그 카메라는 당신이 사랑하는 사람의 마음 그것. 새로운 페르소나로써 당신 속에서 살아나가게 되리라…



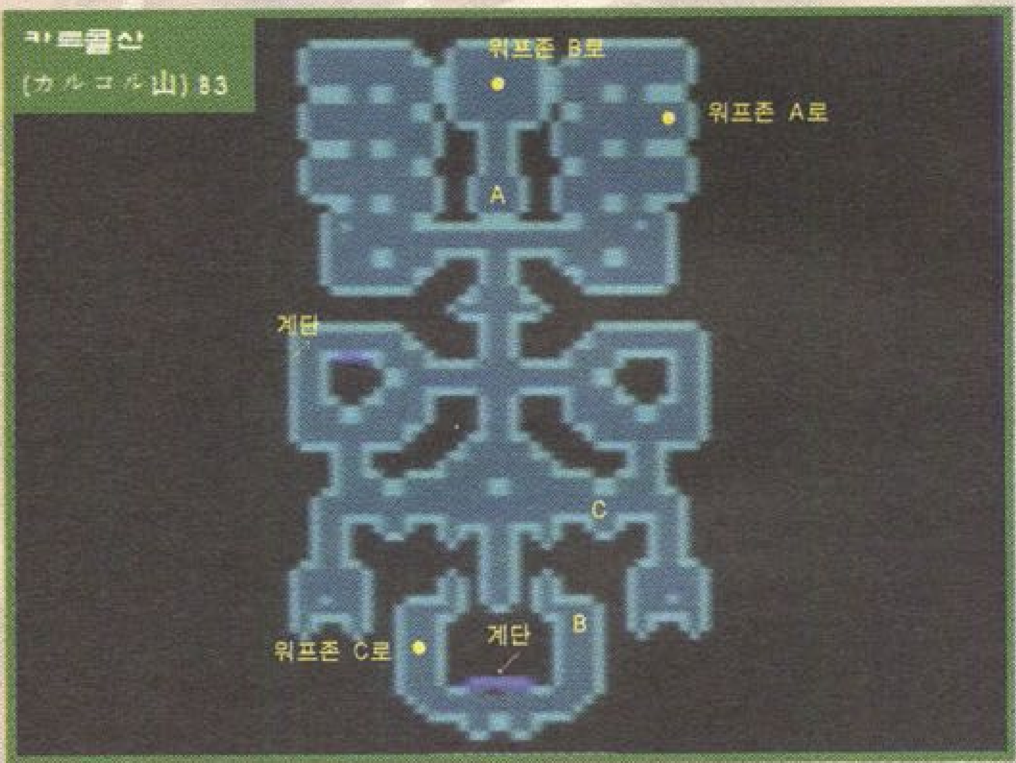

둘가 : 나는 둘가 세상을 어지럽히는 악마를 없애는 것이 내 역할. 그것은 즉 당신의 숙명과도 마찬가지.

유키노 : 그런가. 고마워 피레몬. 자 가자.




새로운 페르소나 둘가(ドゥルガー)를 얻게 된다. 전격을 쓰는 강력한 페르소나이니 필히 장착해서 사용하도록 하자. 그리고 카르콜로 GO! 카르콜에서는 아까는 사용할 수 없었던 케이블카를 쓸 수 있다. 케이블카를 통해 다시 나올 수 있으니… 유용하게 쓰도록 하자. 또한 스텔라의 방(ステーラの間)에서는 적이 등장하니 들어가기 전에 잠시 정비를 해두는 것이 좋을 것이다. 지하 2층의 움직이는 바닥은 얼핏보기에는 복잡해 보지만 맵을 확대해서 보면 바닥이 다 보이기 때문에 무척 통과하기 쉽다. 그리고 그 움직이는 바닥이 있는 방을 통과하면 기둥 가운데 아이템 상자가 보이지만 그 주변은

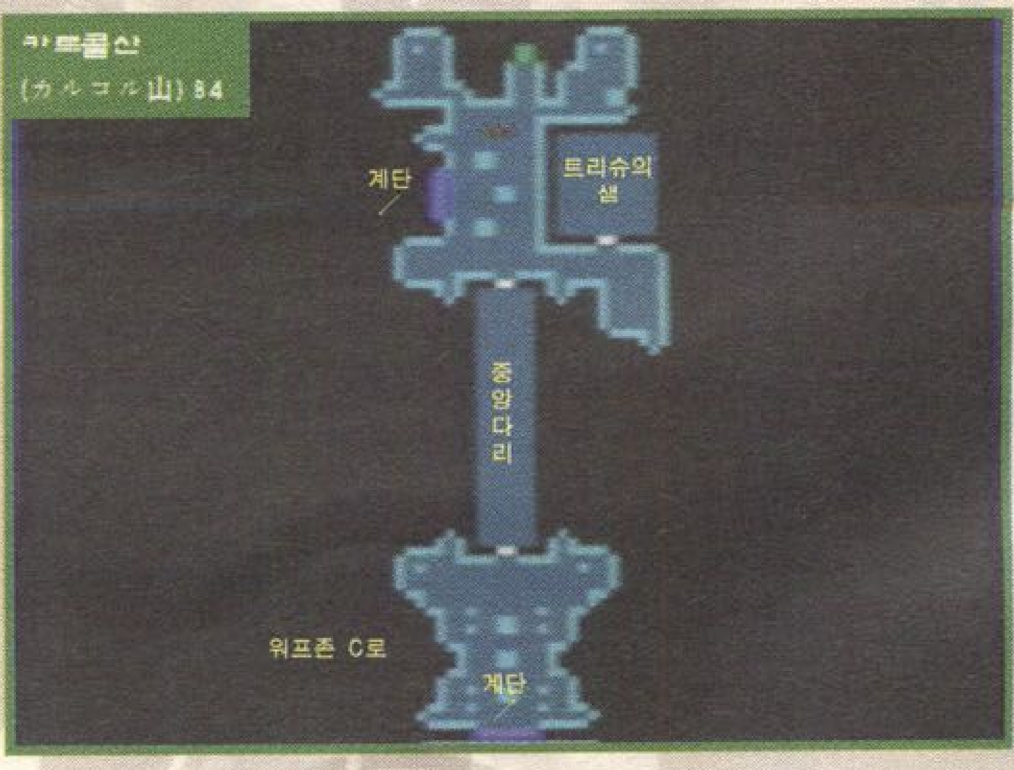



모두 워프존이다. 따라서 들어갈 수 는 없지만 다행히 그 서쪽에 있는 구석의 워프존으로 퐁당 뛰어들면 그대로 가운데로 들어갈 수 있다! 지하 3층의 워프존은 동쪽 가운데 워프존만이 가운데로 워프할 수 있는 길이다. 그 다음은 워프존을 따라서 지하 4층으로.

지하 4층으로 내려와 문을 열고 들어가면 중앙 다리로 통하게 된다. 그곳에는 안나






가 성창 기사단에게 포위되어 있다.

**롱기누스 8** : *벌써 끝인가? 재미없군. 멸망을 꿈꾼다는 네 녀석의 힘은 고작 이 정도냐?*

**안나** : *으… 어째서 그것을?*

**롱기누스 9** : *우리들은 뭐든지 알고 있지. 쿡쿡쿡. 이제 와서 삶을 바라는가? 벌레 주제에 예전에 꾸던 꿈을 잊을 수 없다는 거냐.*

**롱기누스 10** : *미숙하군. 망가진 인형에게 볼일은 없다. 아우프 비더 제헨. 잘 가라.*

**유키노** : *기다려…*

**에이키치** : *우리들은 지금… 혈관이 터지기 직전이야. 피할 생각은 없다. 빨리 와라.*

**롱기누스 9** : *핫핫핫! 벌레 주제에 떠벌리는 거냐!? 벌레는 벌레답게 계속 울고 있기나 해!*

**롱기누스 8** : *별을 잡는다니 웃기는군! 땅을 기는 벌레는 땅으로 돌아가는 게 도리다!!*

**김코** : *이녀석들… 어떻게 후지이씨를 알고 있지!?*

**유키노** : *그 사람을 비웃다니!!*

그리고 3명의 성창 기사단과 싸우게 된다. 아까와 마찬가지로 롱기누스 스피어 공




격을 조심하도록 하자.

**안나** : *정말 귀찮게 구는 녀석. 하지만 왜 그렇게 날 멤도는 거지?*

유키노 : 옛날의 나와 너무 닮았으니까. 하고 싶은게 뭔지, 왜 살고 있는지 도대체 뭐가 뭔지 몰라 모두 없어져 버리길 바랬어. 정말 어렸었지. 그런 건 서두른다고 찾아지는 게 아냐. 침착하게 조금씩 찾으면 되는 거야.

안나 : …

유키노의 목소리 : 거참 구역질 나네. 너도 속으론 선택한 길이 실패하지 않을까 하고 아주 많이




괴로워하고 있는 주제에 말야.

유키노 : 난 꿈이 두 가지 있었지. 한가지는 지금 나아가려는 카메라맨. 또 하나는 사에코 선생님 같은 교사의 길. 하지만 교사가 되기엔 머리가 부족하고, 카메라맨으로서는 재능이 부족하다는 생각이 들어. 이상과 재능의 한계 사이에서 괴로워하지 않나? 예전처럼 주위 사람에게 투정을 부리면 편할 거라고, 남자랑 자면 편할거라고 그렇게 말해주라고. 그 아가씨에게.

에이키치 : 가짜주제에 네 녀석이…

유키노 : 네가 말하는 게 맞아. 내 속에는 주저가 있었지. 그래서 쥰스케씨에게 다가가려고 했었던 거야.

유키노 : 하지만 안나, 구르면서 방황하면서 자신을 세워나가고 앞으로 나아가야 하는 게 인간이야. 이건 쥰스케씨, 그리고 모두가 가르쳐줬어. 지금이라면 있는 그대로의 자신을 받아들일 수 있어. 그렇게 하지 않으면 꿈 따위는 쫓을 수도 없어.

섀도우 유키노 : 쳇!! 맘에 안 드는군! 난 들을 필요 없어!!

유키노 : 스오우 빨리 가! 너도 해야할 일이 있잖아? 쿠로스의 눈을 뜨게 하라구!



마야 : 유키… 가자 모두!

안나 : 당신은 정말 바보라고 할만큼 솔직하군 기분 좋아.




유키노&섀도우 유키노 : 간다아아아아아아아아!!

그리고 두 번째 스텔라의 방에서 다시 과




거의 기억이 되살아난다.

에이키치 : 타츠야!! 너 오늘 보스잖아!? 가서는 안 된다고 가면 안 된다고 명령해!!

타츠야 : …

에이키치 : 쥰!! 너도 뭐든 말해보라구!! 누나랑 헤어져도 괜찮아!?

쥰 : …





깅코 : 못 가게 하겠어… 못 가게 할테야!! 내일까지 신사에 가둬두면 언닌 분명 어디에도 갈 수 없어!!

쥰 : 안돼 모두! 누나를 보내줘!

에이키치 : 누나를 죽이는 거지?

마야 : 모두 보내줘! 부탁이야 도와줘 쥰!



깅코 : 아무 데도 못 가게 언니를 죽이는 거지?

그리고 자신의 페르소나를 불러 신사에 불을 지르는 타츠야!




쥰 : 우와아아아아아아앙!! 누나!!



준 : 엉엉 누나 미안해 미안해. 난 누나를 지키지 못했어.
김코 : 아냐! 아니라구 준. 이건 진실과 전혀 달라!
에이키치 : 그래 타츠야는 마야 누나를 구하려고 했어. 나쁜 건 우리들이야. 기억해 내라구!
마야 : 준, 자 난 살아있어. 부탁이니까 눈을 떠.
준 : 거짓말이야! 너 따위가 누나일리가 없어!! 타츠야가 누나를 죽인 거야!!

그리고 준은 꽃을 남기고 떠난다.



마야 : 라즈베리 '깊은 후회' 실은 준도 알고 있는 거야. 그런데 무언가가 진실을 생각해 내는 걸 방해하고 있어. 누군가가… 분명 소문을 현실로 바꾸고 있는 무언가가…

그리고 10년 전의 과거로 다시 돌아간다

마야 : 여기는… 10년 전까지 내가 살고 있던 아파트의 공원…



마야 : 우리 집을 어떻게 알았니? 창문을 여니 같은 애가 두 명 있는걸 보고 놀랐어.
준 : 어두웠으니까 그렇게 보여도 이상하지 않을 거야.
마야 : 도플갱어라고 알고 있니? "조용한 밤 항구는 잠에 든다. 이 집에 내 연인은 예전에 살고 있었지만 그 사람은 이 도시를 이미 떠나 그 집만이 지금 여기에 남아 있네. 한 사람의 남자 그곳에 서서 높은 곳을 바라보며 손은 큰 고뇌와 싸우려 하고 그 모습을 보고 내 마음은 두려움에 떠네. 달 그림자가 비추는 것은 내 자신의 모습. 당신은 나의 분신인 창백한 남자. 그후로 당신이 떠난 날 며칠 밤을 여기에서 고뇌하며 지냈는지 내 고뇌는 끊이지 않는구나" 준과 타츠야. 성격은 다르지만 그렇기 때문에 그림자처럼 서로 끌어당기는 사이일지도 몰라.

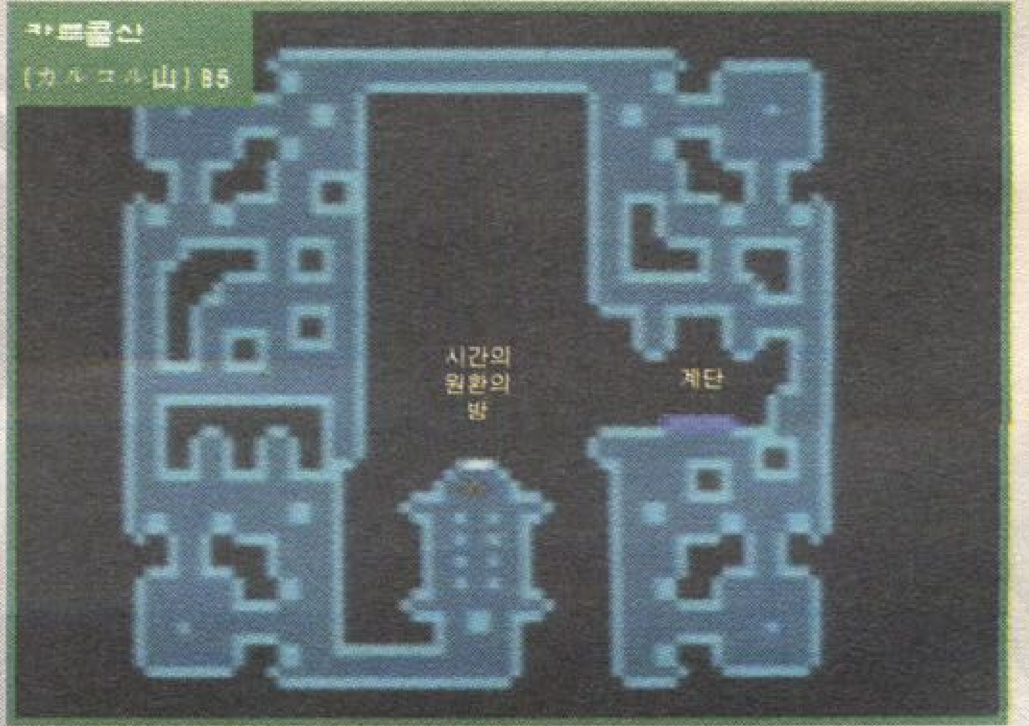


준 : 넌 우리들에게 꿈을 쫓는다는 걸 가르쳐준 누나를… 정말 좋아했던 누나를… 둘이서 꼭 지키자고 약속한 마마를… 맹세를 어기고 죽인 거야!!



그리고 역시 꽃을 남기고 떠난다.

마야 : 이건 타츠야에게 보내는 거야. 개미취 꽃 '당신을 잊지 못 하오' 실은 준은 누구보다도 네 도움을 바라고 있는 게 틀림없어. 그렇게 사이가 좋았던 둘인걸.




그리고 지도를 따라 '시간의 원환의 방(時の圓環の間)'으로 향하자. 다음 보스를 대비해서 어느 정도 정비를 해두는 것이 좋을 것이다. 그것은 다음을 참조하면 알 수 있다.

마야 : 준이야. 이 느낌은, 같은 페르소나? 아냐 너무나도 어두워… 끝이 없는 암흑에서 가만히 무언가가 바라보는 듯한 느낌. 안돼 준 그런 힘에 몸을 맡기지마…

시간의 원환의 방으로 향할 때 마야는 몸서리친다.



에이키치&타츠야&김코 : 준!!
마야 : 준!! 바보 같은 짓은 그만둬!!



조커 : 출연진이 모두 모인 것 같군. 여기에 있는 세 명은 모두 시발바(シバルバー)를 부상시켜 소원을 이룰 자격을 갖고 있지.
히틀러 : 그렇다. 12궁을 상징하는 우리 성창 기사단에게도 그 자격이 있지.
성창 기사단 : 하이 히틀러! 지크 하이트! 한개의 나라, 하나의 국민, 한명의 총통!!

허틀러 : 5개의 해골을 제어할 수 있는 건 그랜드 클로스의 성스런 별자리 밑에서 태어난 자뿐이니까 말이지.

조커 : 흥! 소문에 의해 되살아난 과거의 망령이







이제 와서 뭘 바라냐?

허틀러 : 훨 오브 포츈의 마리오네트 인형과 마찬가지다. 인간 중에는 파멸과 진보… 모순, 바램이 언제나 섞여있기 마련이지. 그것을 바라는 여러분들의 공포와 기대가 나를 부른 걸세. 그것에 응했으니 대답해 줘야겠지?

조커 : 그렇지만 그건 내가 할 일이다. 그런 늙은




몸은 돌아가지 그래. 거기 쓰레기들과 함께 말야.

마야 : 준 그건 아니야! 꿈은 누가 이루어주는 게 아냐! 자신의 힘으로 이루어야만 가치가 있는 거야! 사람이 진화를 바란다면 그것도…

조커 : 멍청한 여자로군. 모든 인간이 너처럼 깨끗하게 살 수 있다고 생각하나?

허틀러 : 당연하지. 자유 같은 환상이 있으니까 쓸데없는 걸로 고민하는 거다. 대중은 모든 걸 결정해주는 지도자를 바라는 게 당연한 것. 앞을 이끌어 결정을 내리는 건 고통이니까!

조커 : 그렇기 때문에 조커가 인류를 새로운 단계로 이끌어 나간다!! 사람은 존재틀의 속박에서 해방되는 거다! 보도록 해라! 죽음과 재생의 날개 시발바를!!

마야 : 아냐!! 아냐 아냐!! 그럼 어째서 우리들이 태어난 거냐!?

김코 : 거짓말…

허틀러 : 멋지군!! 저것이야말로 진정한 총통 도시. 퓨러 슈텟테(フューラー・シュテッテ)에 어울리는 모습이군!!

조커 : 쿡쿡쿡 크하하하하! 봐라 아버지가 말했던 건 사실이었어!!

퀸 아쿠에리어스 : 설마, 그게 정말이었다니…

조커 : 윽!? 아냐 내가 하고 싶었던 건 이렇게 추한 게 아냐!

마야 : 준!!

허틀러 : 지금이다! 해골을 뺏어라!!

퀸 아쿠에리어스 : 준 위험해!!

허틀러 : 크하하하하! 시발바가 부상하면 이런 곳 따윈 필요 없다! 곧 여기도 무너질 것이다. 빨리 시발바에 올라타지 않으면 세계의 파멸에 말려들 것이다!!

조커 : 첫 남은 해골을 갖고 빨리 쫓아라!

섀도우 들 : 하이 야일 카멘



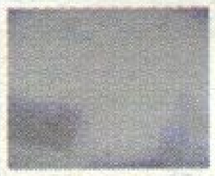

조커 : 우우 누나를 … 마마를 죽인 건 타츠야



▲ 빛나는 다섯 개의 해골



▲ 그리고 도시의 네 개의 지점이 빛난다!





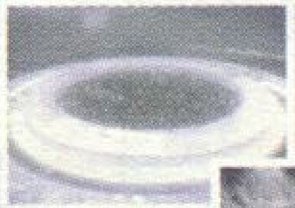

▲ 네 개의 신전에서 발산되는 빛이…

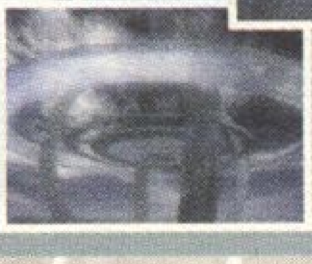
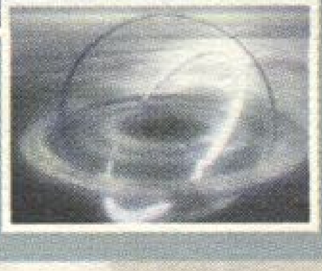


▲ 한곳으로 모인다



▲ 그리고 빛나는 도시



◀ 도시가 떠오른다!

Play Station

지… 그렇지 파파?

에이키치 : 준! 이제 눈을 뜨라구!

죠커 : 준? 나는 누구지… 나는 나는?




누군가의 목소리 : 잊지 마라. 너는 죠커다. 죽여라 죽여라 죽여라!!

죠커 : 그래 나는 죠커다!!

죠커 : 10년 동안이나… 이 고통과 슬픔의 무게를 맛보도록 해주지!

에이키치&김코 : 준!!

마야 : 준 그만둬!! 난 살아 있어! 둘이 싸울 이유




는 없어!

타츠야 : …

죠커와의 결전. 넷이지만 그다지 어렵지 않았다. 그리고 쓰러져 있는 퀸 아쿠에리어스. 그때 유키노와 안나가 타나난다.

유키노 : 모두 무사해? 대체 무슨 일이…

죠커 : 바보 같은! 이럴 수는 없어!! 인정할 수 없어!! 인정 못 한다구!!!

누군가의 목소리 : 힘이 필요하나? 그렇다면 원해라… 증오해라. 증오의 불꽃에 몸을 불태워라…

죠커 : 힘이 필요해! 누구에게도 굴하지 않는 힘이!!

마야 : 안돼!! 그런 목소리에 귀를 기울이지마!!

냘라토호테프 : 소원은 이루어졌다. 너는 네 자신의 몸을 바쳐야 한다. 천사라고 칭해진 네게 그 힘을 주도록 하지…

죠커 : 아아아아악!? 그만둬어어어어어!!

엔젤 죠커 : 나는 대천사. 더러워진 사람의 혼을 빛의 검으로 가른다.

김코 : 어떻게 해야하지?

에이키치 : 어떻게 안되나!! 어이!?

마야 : 준 부탁이야. 이제 그만둬.

타츠야 : …




한번 변신을 해서 공격을 가하지만 역시




5 : 1은 적이 불리하다. 강력한 페르소나의 공격으로 나아가자.

준 : 나는… 계속 나쁜 꿈을 꾸고 있던 건가.

김코 : 다행이야… 정말 다행이야.

에이키치 : 젠장! 녀석 걱정이나 끼치고 말야.

그리고 타츠야가 갖고 있는 라이터를 보게 된다.




준 : 타츠야… 계속 갖고 있었던 거야…?

그리고 준은 자신이 갖고 있던 시계를 꺼낸다.

준 : 움직이고 있어. 그날부터 멈춰있었는데… 아아 약속했는데… 계속 같이 누나를 지키지고 말




야. 그런데 나는 나는!




마야 : 준. 이게 내 마음이야 약속할게.

그리고 마야는 아까 꺾은 네모휠라를 준다. 네모휠라의 꽃말은 '나는 당신을 용서한다'

마야 : 만약 누군가가 너를 괴롭혀도 세상을 적으로 돌려도 내가 맹세를 지킬테니까.

준 : 네모휠라의 꽃. 미안해, 누나 미안해 타츠야. 나는… 난! 우와아아아아아아아아!!

마야 : 뭐야!? 페르소나가 떨고 있어!

??? : 한심하군. 가면당의 두령이 적의 동정을 받는 거냐? 자아 준. 복수를 이루고 이데아리언의 길을 여는 거다.

준 : 이제 그만둬요 아버지. 난 단지 누나처럼 모두를 이상으로 이끄는 인간이 되고 싶었을 뿐이에




요!

준의 아버지 : 그래서 그 힘과 인・라케치(イン・ラケチ)를 준거다. 네 꿈은 이루어졌을텐데. 어째서 나에게 거역하지? 이번에는 네가 내 꿈을 이루어줄 차례다. 너를 속이는 자는 이 아버지가 없애주지. 자 와라.

준 : 마야 누나는 아무에게도 상처 입히게 하지 않겠어… 아버지라도 말야!

준의 아버지 : …. 흥 좋아. 준 너는 운명의 굴레에서 벗어났다. 가면당은 내가 이끈다. 낡은 세상과 함께 새로운 세상의 기초가 되라. 잘 있어라 아들이여.

그리고 다시 피레몬과 만나게 된다.

피레몬 : 드디어 현재, 과거, 미래로 이어지는 시간의 원환이 움직이기 시작해서 시발바가 그 모습을 드러냈다. 자신의 존재 이유란 영겁의 고뇌에서 벗어나기 위해 인간은 현세에 있어서는 안되는 것을 불러낸 거다. 앞으로 여러분들을 맞이하는



것은 다가오는 혼돈이 불러들인 무척 가혹한 운명이겠지…

마야 : 다가오는 혼돈. 그건 대체 뭐지? 아직 모르는 게 너무 많아. 준의 아버지에 대한 것. 페르소나에 대한 것… 어째서 소문이 현실이 되는지…

피레몬 : 언젠가 모든 것을 알게될 때가 온다. 그 녀석들의 어둠의 도발을 막을 자가 있다면 그것은 여러분들을 두고 말하는 것일 것이다. 10년의 세월을 걸쳐 키워온 사랑의 힘. 녀석들에게 여러분들의 가능성을 보여주게.

유키노 : 피레몬… 내 페르소나를 부르는 힘. 쿠로스에게 주지 않겠어?

마야 : 그런… 그럼 유키는 어떻게 할거야?

유키노 : 이제 내게 페르소나는 필요 없어. 앞으로는 확실하게 앞을 보고 걸어갈 수 있어. 이번에는 내가 누군가에게 생각을 전할 차례야.

피레몬 : 알았다. 하지만 여기를 방문해서 자신의



이름을 밝힐 수 있는 자는 많지 않다. 자네는 자신의 이름을 밝힐 수 있는가?

준 : 내 이름은… 쿠로스… 쿠로스 준입니다! 이제 다른 누구도 아냐!!



피레몬 : 좋다. 자신을 바라보는 강한 마음. 사람을 대하는 다정한 마음. 확실히 보았다. 마유즈미 유키노의 페르소나 능력을 쿠로스 준에게 맡기도록 하겠다.

헤르메스 : 나는 헤르메스. 행운과 복을 주는 자로써 죽어 가는 영혼을 구한다. 내 분신이여 바람처럼 사심 없는 마음으로 사람을 사랑하라.

준 : 아~~따뜻해. 마유즈미씨 고마워요. 당신의 마음 헛되게 하지 않겠어요.

피레몬 : 다른 여러분도 어린 시절의 자신을 바꾼 진정한 페르소나를 찾은 듯하군. 그 마음은 분명 내일을 여는 힘이 되겠지.

아폴로 : 나는 당신… 당신은 나… 나는 당신의 마음의 바다에서 나온 자… 세월과 창궁의 지배자 아폴로이다.

아르테미스 : 나는 아르테미스. 올바른 행동을 비



추는 달의 여신. 너는 순결한 나의 반신. 숙명을 어겨서는 안됩니다.

비너스 : 나는 비너스. 진정한 선의 아름다움과



사랑을 춤추는 풍요의 여신. 나는 당신… 당신은 나… 하나로…

하데스 : 나는 하데스… 정도와 사도를 저울로 가



늠해 지금 생을 판단하는 사계의 왕이다… 나는 당신… 당신은 나… 앞으로 같이 다니게 될 것이다…

피레몬 : 그럼 여러분을 시발바로 보내주도록 하지. 조금이라도 꿈을 잡으려는 손이 움직인다면 반드시 어둠 속에서도 별은 빛난다. 그것에 의지해서 자신의 운명의 노를 젓는 거다.

그리고 다시 신사 앞으로.




아카리의 목소리 : 언니!!!

아카리 : 언니! 도시가 하늘을 날고 있어! 대체 이 도시는 어찌된 거야!?

준을 닮은 소년 : 게다가 파파랑 마마가 없어졌어. 내 기억으로는 파파랑 마마가 전에는 분명 있었는데, 지금은 집에 가도 나 혼자뿐. 파파랑 마마는 언제나 싸움만 했지. 그래도 그 분들은 내 파파랑 마마야! 형 누나! 나쁜 놈들을 무찌르고 파파랑 마마를 돌려줘!

마야 : 괜찮아. 누나에게 맡기렴! 눈 깜짝할 사이에 그 놈들을 물리치고 네 파파랑 마마를 반드시 원래대로 돌려주겠어! 자 여러분! 커서 뭐가 되고 싶은지 누나들에게 가르쳐주지 않겠니?

에이키치 : 마야 누나. 지금 그런 소리할 때가…

초등학생 : 난 이탈리아에 가서 축구 선수가 될 거야!

초등학생 : 난 꼭 가수가 될래! 무용 학원에도 다니고 있다구!

마야 : 자 이 오빠들이 꿈을 이루는 주문을 가르쳐줄 거야!

준 : 그… 페르소나님이라고 하는데…

아이들 : 페르소나님, 페르소나님 와주세요.

그리고 아이들은 준에게 배운 페르소나님 놀이를 즐긴다.

준 : 네 파파랑 마마… 반드시 내가 되돌려 주겠어. 이건 약속의 증표야.

준을 닮은 소년 : 그거 무슨 꽃?

준 : '희망'의 꽃이지.

그리고 꽃을 받아든 소년과 아카리들은 준의 약속을 믿고 떠난다.

준 : 다섯 개의 해골에 담겨진 이데알 에너지를 해방시키면 내가 그림자 인간으로 바꾼 사람들도 원래대로 돌아올지도 몰라. 그건 이 시발바의 잠을 깨우는 열쇠이기도 함과 동시에 원동력이야.




그랜드 크로스가 이루어지기 전에 모든 해골을 되찾아 시발바를 떨어뜨리면 이 이상의 참극도 막을 수 있어. 녀석들은 지수화풍(地水火風) 네 개의 해골을 각각 대응하는 신전에 안치하여 제어하려 들거야. 먼저 네 개의 해골을 뺏고 마지막으로 이 시발바를 뺏는 거야. 아버지도… 분명 하늘의 해골과 히틀러를 쫓아 시발바 중심으로 향하고 있는 게 분명해.

**유키노** : 모두에겐 미안하지만, 난 여기서 빠질게. 도시에 남을 생각이야. 가면당과 라스트 바탈리온의 전투가 도시 전체에 펼쳐지고 있겠지. 거기에 휩쓸린 사람들도 나올지도 몰라. 그런 때를 위해 도시에도 싸울 수 있는 녀석이 있는 게 좋을 것 같아서. 이젠 더 이상 누군가가 죽는 건 싫어.

**에이키치** : 마음은 잘 알겠지만, 아무리 누님이라도 페르소나도 없는데 혼자서 녀석들과 싸우는 건 무리야!

**안나** : 괜찮아. 혼자가 아니니까. 유키노는 내가 지킬텐데. 누구도 그녀에게 상처 입힐 순 없어.

**마야** : 그럼 분명 괜찮겠지. 안나씨 유키를 잘 부탁해!

**유키노** : 알았어 너희들? 만약 앞으로 무언가 타게 된다고 해도 마야씨에게는 절대 운전하게 하지 마!

**마야** : 어이 유키!! 천재 드라이버에게 실례야!

그리고 둘은 떠나가고… 이제 각 지역에 있는 4개의 신전에 쳐들어가 해골을 뺏어야 한다. 이 신전은 모두 순서와는 상관없으나… 약간의 이벤트에는 차이가 있으나. 또한 마야에게 운전을 맡기면 안된다? 그것은 무슨 의미일까.

각각의 신전은 특별하게 클리어 하는데 어렵지 않다. 모두 3층으로 이루어져 있으며 지도를 보고 가볍게 클리어 해주면 된다. 다만 천갈궁의 신전은 아래위로 오르락내리락 해야하는 것이 조금 귀찮지만 생각만큼 어렵지는 않다.





### 시발바 전경




### 히라사카구(平坂區):보병궁의 신전(寶甁宮の神殿)




### 유메사키구(夢崎區):천갈궁의 신전(天蝎宮の神殿)




### 아오바구(青葉區):사자궁의 신전(獅子宮の神殿)

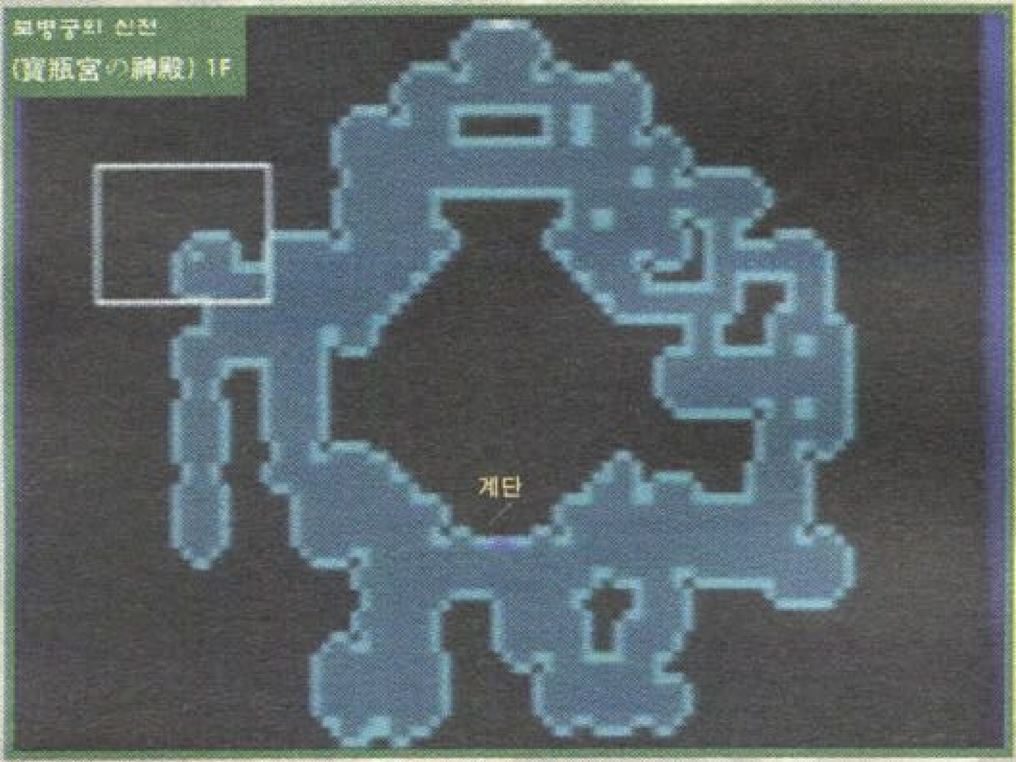


## 미나토미나미구(港南區)금우궁의 신전(金牛宮の神殿)






## 보병궁의 신전(寶甁宮の神殿)







### 레리프의 방(レリーフの間)

모든 레리프의 방에는 적과 싸우게 되고 그 방의 가운데에는 레리프가 있다. 그리고 그것에는….



**레리프** : *땅은 바람에 깎이고 물을 자라게 하고, 물은 땅을 따라 흐르고 불을 제어한다. 불은 물에 의해 진정되고, 바람을 일으키고, 바람은 불에서 태어나 땅을 평평하게 한다.*

그것은 지수화풍의 상관 관계. 여신 전생 시리즈 전반에 걸친 아주 중요한 요소인 것이다.



**롱기누스 07** : *불쌍한… 아무 것도 모르고 놀아나던 인형이 왔다.*

**롱기누스 05** : *꽃은 언젠가 지는 것. 허무한 것. 꽃을 저울에 달아도 되는 거냐?*

**준** : *꽃은 꽃이라도 바꿀 수 없는 꽃이야. 바람의*






수정해골을 되돌려 받겠다!!

**롱기누스 5** : 핫핫핫! 이게 모두 생각해낸 거냐! 꼭두각시 인형?

**쥰** : 무슨 의미냐!? 난 모두 생각해 냈다! 모두를 괴롭힌 것도… 내가 무슨 짓을 했는지도!

**롱기누스 5** : 멍청한… 그럼 그 꽃과 함께 시들어라!!

기존에 등장하던 성창 기사단과 크게 차이가 없다. 롱기누스 스피어만 조심하도록 하자.

**롱기누스 06** : 쿠쿠쿠 멍청한 녀석이… 원래 이




자리에 있어야할 자가 누군지도 모르고

**쥰** : 뭐? 윽…!! 우우… 마마?

**마야** : 왜 그래? 괜찮아 쥰!?

**쥰** : 으응 괜찮아. 자 빨리 해골을 되찾아야지.



그리고 해골을 되찾는다

**바람의 수정 해골** : 나는 거칠게 부는 바람의 두개골. 내 안식을 방해하면 대지는 분노하고 불꽃은 그 위세를 잃게 되리라…

**쥰** : 자 다음 신전으로 서두르자!!

## 천갈궁의 신전(天蝎宮の神殿)










**에이키치** : 녀석이 있군. 부들부들 떨리는군. 기다려라 이제 금방이다.

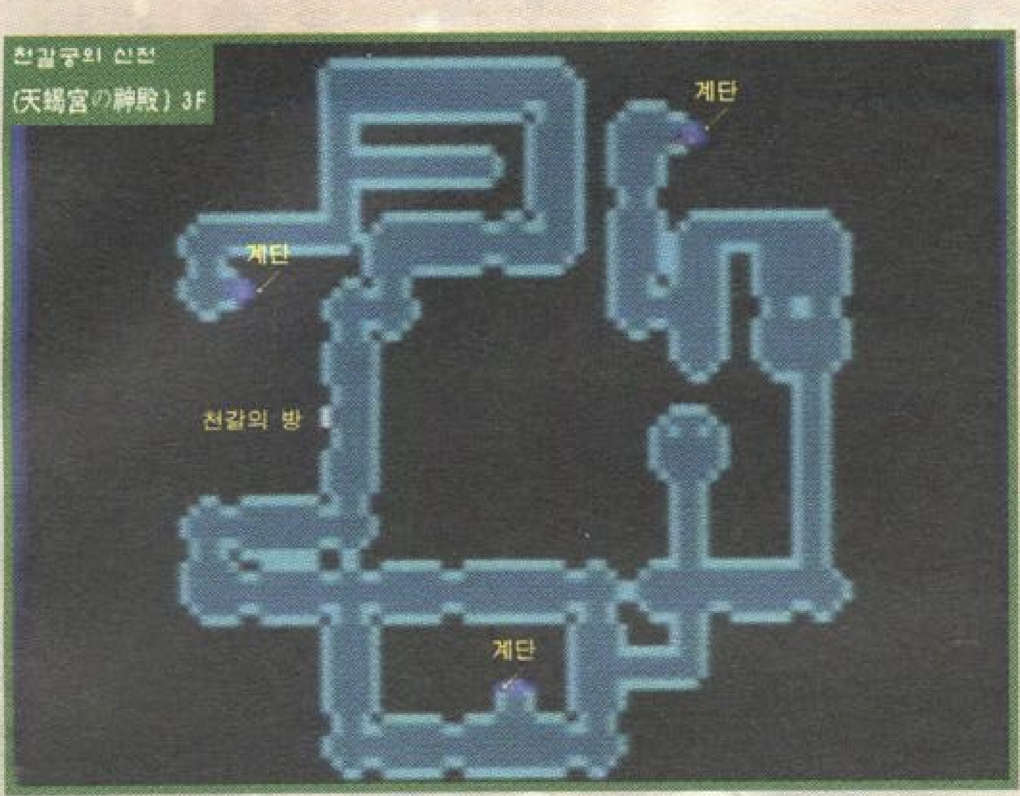
천갈궁의 방(天蝎宮の間) 근처에 가면 에이키치가 저런 말을 하게 된다. 천갈궁의 방으로 들어가자 목소리만 들린다.

**에이키치의 목소리** : 레이디즈 엔드 젠틀맨!! 오늘밤 보내 드리겠어요 오오~!! 멍청하고 얼빵한 에이키치군의~!! 이상하고 이상한 러브스토리입니다!!

**김코의 목소리** : 너 무슨 소리야? 일부러 스스로 멍청하고 얼빵하다고 할거까지야…

**에이키치의 목소리** : 바보 녀석! 네가 그런 소리 할 처지냐!!

**에이키치** : 하 하나하나하나하나 하나코우지씨!?








미야비 : 이럴 수가!? 에이키치가 둘!?

에이키치 : 어 어 어 어 어째서!? 내 내 가짜랑… 게 게다가 그렇게 예쁘게 살까지 빠져서…

섀도우 에이키치 : 미스 미야비는 가면당원이 됐지! 오오!! 미야비를 질책하는 건 넌센스!! 여기까지 몰아넣은 건 유~니까 말야.

에이키치 : 내…내가 하나코우지씨를 몰아 넣었다구!?

미야비 : 미안해요, 에이키치!! 난 어렸을 때부터 당신을 좋아했어요. 하지만 모두 앞에서는 부끄러워 마음에도 없는 말을 해 당신에게 상처를 입히고…

에이키치 : 그렇다고 어째서 가면당 따위에!?

섀도우 에이키치 : 노 노 노 레이디의 마음을 모르는 녀석이군. 뚱뚱이라서 싫어! 라고 한 상대가 완전히 자기보다 멋지게 변해서 눈앞에 나타나 보라구!? 게다가 그 녀석은 완전히 삐뚤어져서 안 어울리게 나르시스트니, 죄의 보답으로 살찐 쪽으로서는 볼 면목이 없는 거야. 두 유 언더스탠?

에이키치 : 그런 건가? 내가 보는 게 싫어서 그래서 이름도 말하지 않고 도망치고…

미야비 : 미안해요. 가면당이 에이키치 군들의 적이란 걸 알고 있었는데 난…

섀도우 에이키치 : 으음 분명 You는 미인이야. 이제 me의 거야. 하나~ 속 좁은 남자는 잊어버리라구. 녀석도 용서 못 한다고…

에이키치 : 더러운 수단을 썼군 가짜 녀석. 미야비는 내 여자야!!

미야비 : 에이키치!!

섀도우 에이키치 : 쳇!!

섀도우 에이키치 : But!! Feeling… 너랑 또 하나의 너는 마음에 걸려. Because!!

리버스 하데스 : 당신을 없애지 못 하면 나는 진정한 명왕이 못 된다… 자 왕생해라!

에이키치 : 흥! 농담은 얼굴만으로 해두라구!

하데스 : 그림자가 나를 이긴다니 배아플 정도로 웃기는 구만. 나는 너… 너는 나… 자 같이 나아가자…



에이키치&섀도우 에이키치 : 에이이이이이잇!!

에이키치와 같은 속성을 지니고 같은 마법을 쓴다. 그리고 페르소나도 같은 능력, '리버스 하데스'이기 때문이다. 같은 속성이란 것을 명심해서 그것을 이용하는 공격을 하도록 하자.


▲ 러브러브러브!

섀도우 에이키치 : 언빌리버블. 그러나 이것으로 끝이 아냐. 난 언제나 널 보고 있어.

에이키치 : 멋대로 해라. 네 녀석이 나란 건 알고 있다.

하데스 : 나의 현신이여, 네 속에서 두개의 내가 맺어졌다. 고맙다. 지금부터 빛과 그림자가 하나가 되어 자네를 엄호하도록 하겠다.

에이키치 : 미야비!!


▲ 물의 수정 해골

미야비 : 에이키치!!

에이키치 : 그다지 모습 따윈 상관없었어. 난 네 따뜻한 마음에… 모두에게 놀림 받았던 그 시절의 내게 구별 없이 대해줬었던 그 따뜻한 마음을 좋아했던 거니까 말야.

미야비 : 고마워… 고마워…

깅코 : 왠지 아까부터 당하는 느낌인데!!

쥰 : 멋있었어 미쉘!

마야 : 더 사나이다워졌어 에이키치! 나머지는 아버지가 약점이란 것만 극복하면 완벽하려나?

에이키치 : 겨우 멋지게 끝냈는데 지금 그런 소린 안해도 되지 않나?

쥰 : 자… 슬슬…

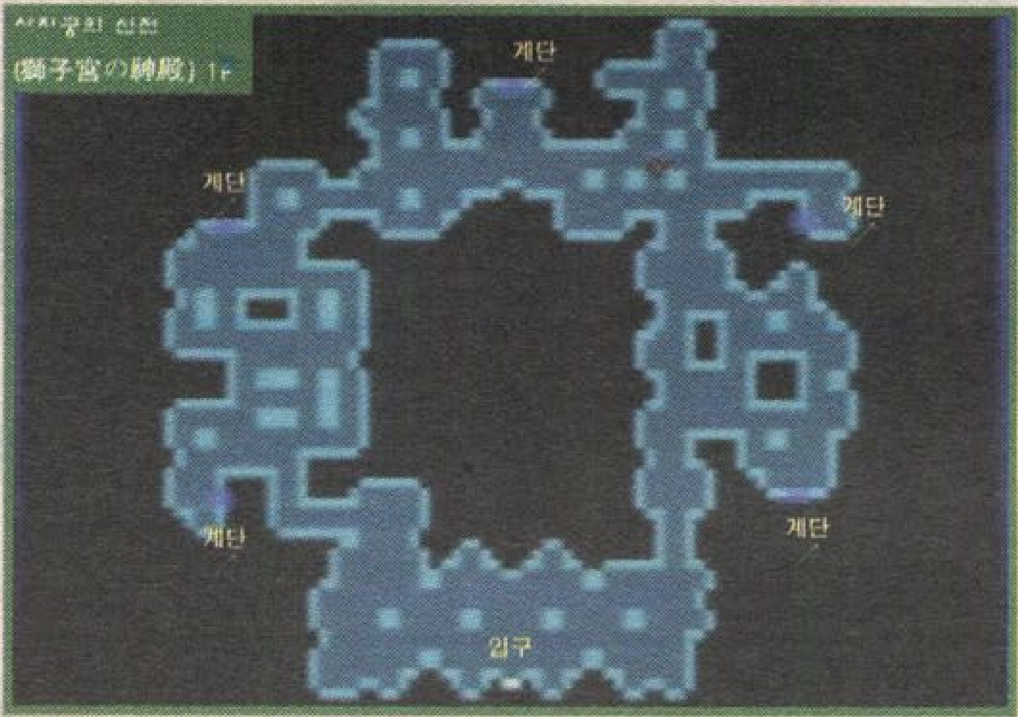
에이키치 : 아아 알고 있어. 미안해 미야비… 난 아직 해야할 일이 있어.

미야비 : 예, 언제까지라도 기다릴게요.

물의 수정해골 : 나는 조용한 물의 두개골. 내 안식을 방해하면 불꽃의 세력은 더 강해지고 대지는 메말라 그 힘을 잃게 될 것이다.

에이키치 : 끝났다. 다음 신전으로 가자!!

## 사자궁의 신전(獅子宮の神殿)










사자궁의 방(獅子宮の間) 근처로 가면 쥰이 다음과 같이 말한다.

**쥰** : *나도 알 수 있어. 타츠야의 페르소나가 분노에 있는 걸. 바로 근처에 타츠야의 가짜가 있을 거야.*

그리고 사자궁의 방으로 들어가자 가짜 타츠야가 있다.

**섀도우 타츠야** : *잘 왔군. 스오우 타츠야. 난 네 그림자. 네 마음은 잘 알 수 있다. 네 꿈은 취직하는 거다. 하지만 진짜 하고 싶은 게 있어서 취직하려는 건 아니겠지? 상황이 용서하지 않는다… 진학할 만큼의 능력이 없다… 이제 와서 발을 뺀다고 변하는 건 아무 것도 없다… 그래서 포기한 거다. 자 이래도 아니라고 할 수 있어?*




**선택항목**
- 결코 아니다(断じて違う)
- 아니라고 할 수 없다 (違う…言えない…)

"결코 아니다"라고 단호히 말하는 타츠야.

**섀도우 타츠야** : *언제까지 자신을 속일 셈이지? 진짜 너는 꿈을 꾸는 것도 자신의 인생조차도 포기한 것 같아. 그런 남자가 세상은커녕 사람 하나 구할 수 있겠어? 흘러가는 대로 싸우는 거라면 지금 바로 그만둬. 너 혹시 쿠로스도 증오하고 있는 거 아니냐?*




**선택항목**
- 증오하고 있을지도 모른다 (憎んで…いるかも…しれない)
- 증오하고 있지 않다 (憎んでなどいない)
- 자신도 쿠로스 같은 짓을 했을지도 모른다 (自分も同じことをしたかもしれない)

"증오하고 있을지도 모른다"라고 속마음을 털어놓는다.

**섀도우 타츠야** : 대단하군… 남을 욕할 만큼 너 자신은 완성된 인격을 갖고 있는지? 아니 그 오만함이야말로 네 녀석다운 점이지. 넌 스스로 알고



있어. 하지만 그런 삶에 의미는 없다. 여기에서 죽어라.

**섀도우 타츠야** : 느낄 수 있다. 네 녀석과 또 하나의 너를. 나는 네 그림자. 볼 수는 있어도 없앨 수는 없다. 하지만…

**리버스 아폴로** : 나는 할 수 있다. 태양은 유일무이한 것. 강력한 불꽃으로 빛의 힘을 내 것으로 만들겠다.

**아폴로** : 우습군… 그림자는 어둠으로 사라지는 게 숙명. 홍연의 불꽃으로 불태워 나의 진정한 소유물이 되라!

타츠야의 속성과 아폴로의 페르소나를 사용하는 적이다. 역시 아폴로의 공격들은 모두 무효화. 그 점을 유의해서 공격하면 크게 어렵지 않을 것이다.

**섀도우 타츠야** : 대단하군 역시 너답군. 하지만 아무리 나를 이긴다해도 그림자는 없앨 수 없다. 그림자는 어디까지나 너를 따라 다닐 것이다. 그



걸 잊지 마라.

**아폴로** : 내 현신이여. 당신의 마음속에 하늘의 빛은 비추어졌다. 이제 암흑의 업보도 우리들의 적이 아니다.

**준** : 타츠야… 나를 증오하는 건 당연해. 증오한다고 해도 어쩔 수 없어… 하지만 지금은 타츠야의 힘이 없으면 그 아이들의 부모님과 도시의 사람들을 구할 수 없어. 이런 말을 할 처지는 아니지만 이 싸움이 끝날 때까지 힘을 빌려주십시오. 부탁합니다.

**마야** : …

**에이키치** : 쥰 무릎을 꿇을 필요는 없어. 우리들은 동료잖아. 타츠야… 실망했어.

**깅코** : 그런 건 거짓말일거야! 타츠야!! 거짓말이지!?

**마야** : 자 타츠야 이제…

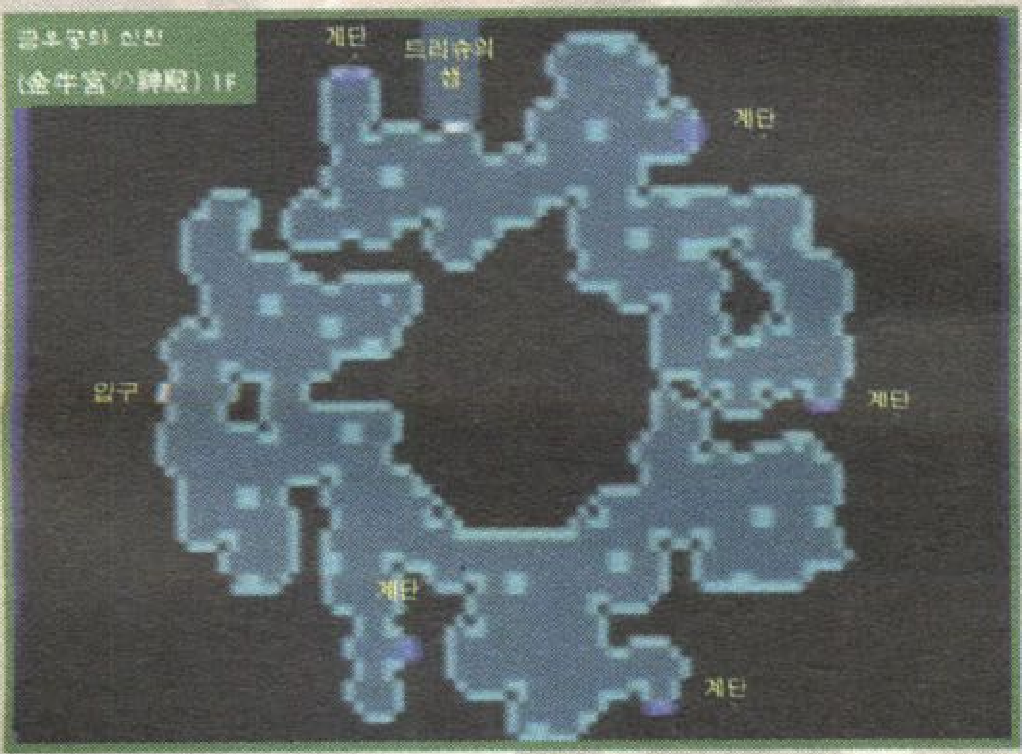
**불의 수정 해골** : 나는 거친 불꽃의 두개골. 내 안식을 방해하면 바람을 억제할 것이 없어져 물은

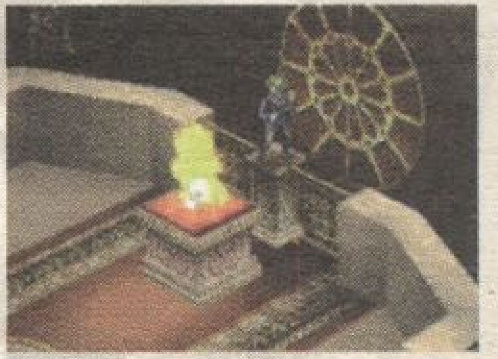


그 역할을 잃게 되리라.

**마야** : 끝난 거지? 그럼 다음 신전으로 가자!!

## 금우궁의 신전(金牛宮の神殿)






**깅코** : 있어… 얼마 안 남은 거 같아. 내 페르소나가 분노하고 있는 걸.

금우궁의 방에 다가가자 분노에 떨고 있는 깅코의 페르소나. 역시 이곳에는 깅코의 그림자가 있다.

**섀도우 깅코** : Welcome to the my shrine!! 내 신전에 잘 왔어. 영어를 할 수 없다고 밝혀서 기분이 풀렸나보군 네 녀석!

**깅코** : 덕분에…

**섀도우 깅코** : 하지만 아직 고백하지 않은 게 많이 있잖아? 원조 교제를 해서 색한 아저씨에게 돈을 뜯은 건? 위험한 약을 해본 건? 아버지에 대한 반발로는 지나쳤다고 이제 와서 후회하고 있겠지!! 마미와 미호도 정말 웃기지. 모두 집안을 보고 다가올 뿐. 그렇게 생각하는 점도 멋져! 게다가 타츠야에게 늘어붙는 것도 자기가 당하는 건 싫으니 안정을 바라보는 것뿐이잖아!!

**깅코** : …

**섀도우 깅코** : 모두와 다른 게 싫으면서도 마음속으로는 눈에 띄고 싶고, 주목받고 싶어 인기 있는 타츠야에게 늘어붙은 거잖아! 아무도 믿지 않는 주제에 누군가에게 다가가려 하다니 정말 제멋대로인데다 기분 나쁜 여자야!







**깅코** : 분명 네 말대로야. 지금까지의 난 정말 못된 여자였어. 하지만 이젠 달라. 잃었던 것을 되찾았으니까. 네가 나라니까 말하지만 기억하고 있을 거야. 10년 전 내 꿈은 첫 사랑인 타츠야와 결혼하는 거라는 걸.

**새도우 깅코** : 그만둬!! 내 타츠야는 그때 그곳에서 죽었어! 나만의 것이 됐다구!!

**깅코** : 이 마음만은 누구도 부정할 수 없어. 타츠야의 마음은 타츠야의 것. 하지만 내 마음은 나의 것. 아무리 타츠야가 날 싫어한다 해도 나는 타츠야를 사랑해.

**새도우 깅코** : 타츠야의 마음은 상관없어! 타츠야는 내꺼니까!!

**새도우 깅코** : 정말 기분 나쁠 정도로 기분이 더럽군. 네 녀석과 또 하나의 너를! 넌 방해가 될 뿐이야 그러니까!!

**리버스 비너스** : 대지로 되돌려 보내드리죠. 나야



말로 진정한 아름다움을 가져다주는 미의 여신. 자 죽음의 품으로…

**깅코** : 그건 내가 할 말이야!!

**비너스** : 나야말로 진실된 선의 아름다움과 사랑을 춤추는 미의 여신. 나는 당신. 당신은 나. 자 하나가 되도록 하죠…

**깅코&새도우 깅코** : 간다!!!!

지금까지와 마찬가지로 깅코와 비너스의 반대 속성을 지니고 있다는 점만 유의하도록 하자.

**새도우 깅코** : 알고 있겠지만 이걸로 끝이 아냐. 빛과 그림자. 그림자와 빛은 떨어질 수 없는 거야.

**깅코** : 지금이라면 알 수 있어. 인정해줄게. 네가 있는 곳은 내 마음속이란 걸.

**비너스** : 나의 현신이여. 당신의 마음속은 지금 진정한 아름다움의 정원이 되었습니다. 이제 어둠의 업보 같은 건 무서워할 바가 아닙니다.

**깅코** : 타츠야. 좀 전의 일은 신경 안 써도 돼. 내



마음을 솔직히 말한 것 뿐이야. 짐이 되고 싶지 않으니까… 하하하 갑자기 귀찮지?



선택 항목
- 기뻐(嬉しいよ))
- 내게는 마야 밖에 보이지 않아 (舞耶しか見えない)
- 내게는 준 밖에 보이지 않아(淳しか見えない)
- 에이키치 좋아해!(栄吉, 好きだー!)
- ………

"기뻐"…라고 말하는 타츠야.



**깅코** : 뭐? 정말? 믿을 거야! 아하하하 기뻐서 눈물이 나와. 에헤헷

**에이키치** : 요오 여전히 뜨겁군. 인기 있는 남자는 부럽구만.

**준** : 후후 솔직한 점은 예전 그대로구나. 리사.

**마야** : 정말이야. 고백을 듣는 쪽이 얼굴이 붉어질 정도인 걸.

김코 : 아줌마랑 남자에게는 질 수 없으니까!
마야 : 아니 그건 선전 포고니? 난 강해!!
쥰 : 자… 이제…



땅의 수정 해골 : 나는 수구한 땅의 두개골. 내 안식을 방해하면 물을 억제할 것은 없어지고 바람은 그 갈 곳을 잃게 되리라…
김코 : 이제 4개의 해골이 모였구나. 다음은…

그때 마야의 핸드폰으로 전화가 온다.

에이키치 : 요즘 전파는 잘 통하는군…
마야 : 여보세요. 아마노입니다.
타마키의 목소리 : 여보세요. 마야씨!? 미안!! 큰 일 났어!!
마야 : 왜 그래 타마키씨? 진정하고… 뭐!? 이데알 선생님이 프린스 토라스에게 잡혀갔다구!?
타마키의 목소리 : 소장님과 내가 자리를 비운 틈에… 미안해! 타다시가 있었지만 완전히 당해버려서… 그래서 말야 그때 금우궁의 남자가 재물이 어쩌구 말했나봐!!
쥰 : 그런가… 실수였군. 아버지와 함께 인 라케치의 이론을 세운 그녀의 이름은 오카무라 마요. 마야 인의 피를 이어가는 자. '마야의 처녀'로써 신탁 성취를 이룰 때 재물로 받친다고 아버지가 말했었어!
에이키치 : 그 로리콘 녀석도 아직 살아있던 건가!! 상대는 30을 넘은 아줌마라고!?
쥰 : 그들의 행선지는 시발바임에 틀림없어. 시발바로 통하는 세븐스에 있는 '천국의 문' 나루라토이시(鳴羅門石)에서 갈 수 있을 거야.
김코 : 아이아~ 나루라토이시에 그런 비밀이 있던 거야!?
마야 : 오케이! 알았어! 서두르자. 다음 목적지는 세븐스. 가자 모두!!

언제나 이데알 선생님이 지키고 있던 나나시마이 학원의 나루라토이시! 그것이 바로 시발바로 통하는 천국의 문이었던 것이다. 세븐스 학교의 중정으로 가자!

## 하늘의 강(天の川)

학교의 현관 앞에는 한 남학생이 서있다.

남학생 : 아! 스오우 선배님! 잘 만났어요! 큰일 났어요! 정원에 있던 나루라토이시가 빛나자 갑자기 라스트 바탈리온이 여기로 들이닥쳤어요! 저는 겨우겨우 도망쳐 나왔지만 다른 사람들은 모두 녀석들에게 붙잡혀 지금 교실에 있어요! 망을 보는 병사들이 남아 있어서 우리들은 어떻게 할 수가 없어요! 부탁이에요! 모두를 구해주세요! 자 그럼 저는… 선배님 뒷일을 부탁드리겠어요!



브라운 : 오 왔군. 보다시피 여기는 이제 괜찮다. 뭐 살짝 쓰다듬어 줬지. 역시 난 세계 최강이야 우히히히! 농담은 집어치우고, 대충 사정은 들었다. 너희들은 그 이데알 선생님을 구하러 가라. 여긴 내가 지킬 테니까 말야.

전작의 주인공이었던 브라운이 학교를 이미 구해주었던 것이다!

정원에는 나루라토이시가 빛나며 빛의 기둥으로 변해 있다.

쥰 : 이것이 천국의 문. 아버지는 하늘의 강 시발바로 가는 길이라고 말했었어. 세븐스의 지하에 칠석천에서 갈라져 나온 하늘의 강이 있다고. 그 지하의 하늘의 강으로 가는 천국의 문. 그것이 이 나루라토이시야.



▲ 빛의 기둥에 들어가겠습니까?




다시 돌아올 수 없을지도 모른다고 하지만, 그것에 질 수는 없다! 빛의 기둥으로 뛰어들어 하늘의 강으로 들어가자!(그리고 사실 걱정할 필요는 없다…)
김코 : 아이아 정말 강이다.



마야 : 돌이 빛나고 있어. 하늘의 강이라 딱 맞군.
쥰 : 여길 통해서 내려가면 시발바의 입구에 도착할 거야.
에이키치 : 나치 녀석들의 보트가 있군. 문제는 누가 운전하냐는 거군.
마야 : 자, 모두 타 타!!
쥰 : 헤~에. 역시 마야 누나. 보트도 조종할 줄 아는구나!
에이키치 : 할 수 있을 거 같냐? .
김코 : 으응…
마야 : 자자 빨리 빨리! 시간 없으니까!!
쥰 : 마야 누나 언제 배 조종하는 걸 배웠어?
마야 : 응! 운전 면허라면 갖고 있으니 염려마.
쥰 : 음?

그러나 마야의 운전은 마구 부딪히는 무대포 운전!



에이키치&김코 : 역시!!!
마야 : 아하하하 모두 괜찮아!? 봐 내가 운전하는 거 타고 죽은 사람이 생긴 적 없는 게 자랑이라구! 카하하하하하!!

다시 마야가 몰지만 역시 또 부딪힌다. 잘 기억해보면 예전에 유키노가 마야에게

운전을 시키지 말라는 말을 했던 것 같다.

김코 : 마야 언니, 그냥 타츠야랑 운전 교대하지 그래?
마야 : 응…

이제 타츠야가 운전을 하고 하늘의 강을 건너가게 된다. 지금까지의 악마와는 다른 새로운 악마가 등장한다. 역시 조금은 레벨이 높지만… 절대 강하진 않다. 지금까지 새로 얻은 페르소나를 랭크 8까지만 끌어올렸다면 말이다. 여기는 여기저기 갈래길이 있지만 그냥 나가도록 하자. 결국은 똑같은 길이다.

에이키치 : 시끄러워! 뭐 영화처럼 폭포라도 있는 게 좋겠어? 응?
마야 : 쉿! 조용히 해… 이 소리는 설마!?



김코&타츠야&쥰&에이키치 : 말도 안돼!!

폭포에서 떨어지지만 역시 주인공들은 멀쩡하다. 그런 높은 폭포에서 떨어졌는데도 어떻게 모두 땅 위로?

쥰 : 다행이야 타츠야. 무사한 거 같구나. 넌 리사와 마야 누나를 부탁해. 난 미쉘을 살펴볼테니까.
김코 : 으으응 타츠야?
마야 : 우 타츠야? 다른 사람들은?
에이키치 : 으! 큰일 날 뻔했어.
마야 : 후우 우선 모두 무사한 거 같구나. 그렇게 높은 곳에서 떨어졌으니 여기에서 돌아가는 것도 무리고 어떻게 할지 생각해보자.
에이키치 : 그런데 쥰, 아까부터 뭘 보고 있는 거야?



쥰 : 꽤 크군. 천정이 보이지 않을 정도야.
마야 : 하지만 이상해. 우리들이 쫓아오는 걸 알고 있는데 아무런 환영이 없다니 너무 조용한 거 같지 않아?
김코 : 도시를 띄어 올릴 정도의 UFO니까 분명 엄청난 하이테크로 만들어진 함정 같은 게 있는 거야. 그래서 모두 당한 게…
마야 : 그래! 그들이 모두 당한 거 같진 않지만 분명 어떤 함정이 있더라도 이상하지 않을 거야.
에이키치 : 어때? 어떤 함정이 있을 거 같아?






여기서 대답에 따라 첫 번째 함정과 두 번째 함정이 다르다. 어차피 두 가지 함정을 다 거치게 되니 … 신경 쓰지 말고 고르자.

쥰 : 어느 쪽이던 여기에 이렇게 있어도 별 수 없으니 도시를 원래대로 돌리기 위해서라도 빨리 하늘의 수정 해골을 손에 넣어야지. 가자 모두!!

첫 번째 함정은 레이저였다. 멍청한 에이키치 덕(?)에 함정을 알아차리고 도망 나오게 되지만… 하여튼 무사히 통과하였다.

## 시발바 내부(シバルバー内部)




### 이미시의 방(イミシの間)



에이키치 : 조 좋겠어 쥰. 아 아버지가 이 이런 걸 사 사주신다니.

쥰 : 에헤헷 너희들에게도 별 보여줄게. 파파는 별에 대해서라면 뭐든지 알고 있어!
김코 : 헤에 대단해! 우리 아버지는 언제나 일에 빠져 있는데 말야~ 그런데 쥰 아버지는 어떤 사람?
쥰 : 응? 그… 그러니까… 정말 멋지고 강한 파파야. 정말이야!
마야 : 그렇구나… 난 아버지가 없으니 너무 부러워. 좋겠어 쥰!
나쁜 녀석 : 거짓말 네 마마가 우리 마마에게 말했다구! 쿠로스의 파파는 '못된 파파'라구!!
밉살스런 녀석 : 에이에이 거짓말쟁이 쿠로스! 네 아빠는 못된 파파! 못된 파파~!
마야 : 어이 그만 두지 못 하겠니 너희들?
에이키치 : 시 신경쓰지마. 나 나는 더 더 심한 소리도 듣고 살았으니까.
쥰 : 파파는, 파파는 절대 못된 파파가 아냐!
쥰 : 어째서 이런 광경이!? 머리가!!
마야 : 쥰!? 괜찮니? 정신차려!
쥰 : 괜찮아. 미안해 모두. 서두르자.

또 다른 과거의 기억. 그것은 쥰의 괴로운 기억이었다. 그것의 의미는…대체?
지하 2층에는 이쿠의 방이 있다.






## 이쿠의 방(イクの間)

**에이키치** : 이건 대체 무슨 일이 있었던 거야?
**쥰** : 이쪽도 죽었어.
**깅코** : 프린스 토리스? 탐정사무실에서 이데알 선생님을 납치한 건 이 녀석이잖아?



**에이키치** : 얼굴이 새카맣잖아?
**쥰** : 이건 레이저나 그런 걸로 타버린 흔적인 거 같아. 함정인가…
**에이키치** : 이래서야 정말. 앞으로 더 대단한 함정이 있는 거 아냐? 아까 레이저 같은 게 있었으니… 다음은 오븐 같은 녀석이라던가 말야.
**마야** : 이데알 선생님이 걱정되네. 빨리 가자!

납치했던 녀석이 죽어있다. 그리고 얼굴이 타버린 듯한 흔적은? … 에이키치의 재수 없는 말은 말 그대로 재수가 없었다.




## 아쿠바루의 방(アクバルの間)

에이키치의 재수 없는 말은 정말 재수가 없었다! 이번에는 방이 마치 오븐 같이 달구어져 있었던 것이다!

**에이키치** : 아 뜨거 아 뜨!! 봐? 내말이 맞지?
**쥰** : 문이 안 열려!
**깅코** : 싫어! 정말 이번에는 통구이가 되는 거야?
**마야** : 머리를 식히면 오븐 안이라도 시원한 법!



페르소나가 지켜줄 거야! 모두 달려!!
**에이키치** : 으으 말도 안돼!! 마야 누난 왜 그렇게 힘이 넘쳐!!

그리고 열심히 뛰어 함정을 통과한다.

**에이키치** : 으으… 정말 목이 뜨겁군!! 이런 거 끼고 다니는 게 아니었어~

마야의 선동(?)으로 손쉽게 오븐 같은 함정을 통과한다. 다음은…

## 칸의 방(カンの間)



**마야** : 아버지!?
**마야의 아버지** : 알았냐 마야. 이 신사는 꿈을 이루어준다고 한다더라. 꿈을 빌어보렴.

그리고 마야는 신사에서 소원을 빈다.

**마야의 아버지** : 마야, 무슨 소원을 빌었니?
**마야** : 아버지를 계속 집에 있게 해달라구요. 아버진 일이 그렇게 중요해요?
**마야의 아버지** : 가능한한 빨리 올께. 이 일은 아버지의 어렸을 때부터 꿈 꿔오던 일이란다.

그리고 현재의 마야는 외친다.

**마야** : 나랑 어머니보다도 중요한 일이에요!? 그런 건 제멋대로잖아요!! 거짓말쟁이!!! 돌아온다고… 돌아온다고 했잖아요! 아버지가 전장으로 취재하러 갔을 동안 잊혀졌을지도 모른다고 얼마나 내가 불안했는지 알아요!?

그리고 다시 과거의 마야.

**마야** : 응. 기다릴게요.



**마야** : 아버지 이거, 내가 만든 부적이에요.
**마야의 아버지** : 고맙구나. 자 그렇게 울면 토끼가 비웃을 거야.

그리고 마야의 아버지는 떠나간다. 다시 현재의 마야.

**마야** : 안돼요!! 난 그런 착한 아이가 아니에요! 가면 안돼!!

그리고 다시 현재로 돌아오고 과거의 마야는 계속 울고 있다.

**마야의 아버지 목소리** : 알았냐 마야. 기자라는 직업은 세상이 필요로 하는 자랑스런 직업이란다.

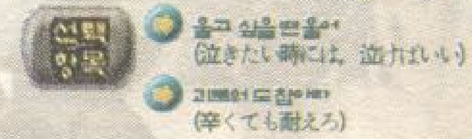
과거의 마야는 말한다.

**마야** : 그래서 난 모두에게 꿈을 주는 기자가 될 거야.

그리고 현재의 마야는…

**마야** : 미안해 괜찮아. 난 괜찮으니까






"울고 싶으면 울어"라는 타츠야의 말에 타츠야에게 매달려 울음을 터뜨리는 마야.

**마야** : 우와아아아아아아아아앙!!

그리고 마야는 자신에 대한 이야기를 동료들에게 한다.

**마야** : 난 아버지와 같은 직업을 갖는 걸로 아버지를 뛰어넘으려고 했던 건지도 몰라. 아버지는 자신의 꿈을 쫓다가 죽었어. 돌아온 건 이것뿐. 그래서 난 아버지가 하지 못 했던 가정과 일을 양립시킬 수 있는 멋진 기자가 되고 싶었어. 로리산의 '진정제'라는 걸 알고 있니? 갈 곳이 없는 여자보다 불쌍한 건 쫓겨난 여자. 쫓겨난 여자보다 더 불쌍한 건 죽은 여자. 죽은 여자보다 더 불쌍한

*건 잊혀진 여자.*

**김코** : *사람이 살아있다는 증거가 뭘까. 아무리 죽어도 잊혀지지 않는 한 그 사람은 추억 속에서 계속 살아가게 되는데.*

**에이키치** : *하지만 만약 잊혀진다면 죽은 것과 마찬가지일지도 몰라.*

**쥰** : *혼자서는 살아갈 수 없으니까. 다른 사람의 가슴에 자신의 존재를 새기려고 하지. 꿈을 쫓는 것도 그 수단일지도 몰라.*

**마야** : *나도 모두가 정말 나를 잊어버렸다면 여기에는 없었을지도 몰라.*

**쥰** : *잊을 수 있을리가! 두 번 다시 두 번 다시 마야 누나를 그리고 다른 사람도 잊을 수 없어!*

**마야** : *고마워. 귀찮게 했구나. 가자.*




지하 4층에는 특별한 곳은 없다. 지도를 보고 그대로 통과하자.




## 친창의 방(チャッチンの間)

이제 지쳤다고 하는 모두들. 회복의 샘 같은 게 없냐고 투덜대는 김코. 그리고 에이키치는 벨벳룸의 이골 아저씨 얼굴도 보고 싶다고 한다. 페르소나도 바꿔보고 싶다고 해서 말이다. 그러나 돌아갈 방법은 없다. 그러나 방안에 파란색 문은 '벨벳룸', 초록색 문에는 '회복의 샘'이라고 쓰여있다는 사실을 쥰이 발견한다. 그러자 김코와 에이키치는 문으로 그냥 들어가 버린다. 마야는 파란문으로 들어간 에이키치를, 쥰과 타츠야는 초록색 문으로 들어간 리사를 좇아서 들어간다. 그러나…

**쥰** : *리사!! 아니? 열리지 않아. 역시 함정이야! 젠장!! 아직 이런 곳에서 죽을 순 없어!! 그 애들과 약속했다구. 멈춰! 되돌아가!!*

좁혀오던 벽이 갑자기 쥰의 말에 다시 되돌아간다. 이것은 대체?



**쥰** : *음!? 왜?*

그러자 다시 좁혀 들어오는 벽!!

**쥰** : *와아악!? 말도 안돼! 농담이야! 타임! 스톱! 돌아가 돌아가!!*

그러자 다시 되돌아가는 벽.

**쥰** : *이게 대체 어찌된 거지? 리사도 없고. 우선 아까 그 방으로 돌아가자 타츠야.*

다시 방안에는 에이키치와 리사만이 있다.

**에이키치** : *근데 다른 사람들은 어디 간 거지. 멋대로 행동하면 안 되는데 말야~*

**쥰** : *리사!*

**김코** : *아이야~ 둘 다 왜 거기서 나오는 거야? 안에서 못 만났는데.*

**쥰** : *그건 내가 묻고 싶은 말이야. 안에서 무슨 일이 있었던 거야 리사!?*

그리고 쥰은 안에서 있던 일을 설명한다.

**김코** : *음? 말도 안돼 쥰. 안엔 분명 회복의 샘이 있어! 너무 비싸다구 트릿슈랑 싸웠다구. 정말이야. 꿈이라도 꾼 거 아냐!?*

**에이키치** : *이쪽도 분명 벨벳룸…*

그러자 한쪽 방에서 마야가 나온다.

**마야** : *헤헤… 말도 안돼. 난 빨래가 아냐! 죽을 뻔했잖아!!*

**마야&에이키치** : *음!? 대체 어디 갔다온 거야!?*

**마야** : *으음… 대체 어찌 된 거지? 내가 갔을 땐 분명 저 쪽엔 함정 투성이었어. 한번 더 가볼래?*

이제 회복의 샘과 벨벳룸에는 직접 갈 수 있게 되었다. 필요할 때는 언제나! … 분명 다시는 밖에 나갈 수 없으니 만전의 준비를 다하라고 했었는데. 거짓말이었던 것이다.

## 터미널(ターミナル)

이 방에는 나치의 문장이 그려진 이상한 발판이 있다. 그러자 그걸 보고 "이것은 나를 위한 무대야!"라고 외치며 안으로 뛰어드는 에이키치. 대체 이 녀석은… 그리고 모두 따라 들어간다.



▲ 이것은?

그러자 나온 곳은… 세븐스 학교의 1학년 C반!! 이제 밖으로 나갔다 올 수 있는 방법이 생겼다. 이 터미널을 이용하면 세븐스 학교의 1학년 C반으로 갈 수 있게 되는 것이다. 필요한 물건이 있을 때는 종종 이용하도록 하자.

지하 6층으로 내려가는 통로 옆에는 엘리베이터가 있다. 지금은 쓸 수 없지만?




## 키미의 방(キミの間)



**김코** : *그럼 안녕~*

김코의 어머니가 김코를 마중 나왔다. 그

리고 마야와 쥰만 남게 된다. 그리고 다시 현재의 쥰.

**쥰** : *또야! 왜 왜 이런 모습을 보여주는 거야!*

과거와 현재가 계속 교차된다.

**마야** : *쥰 어머니는 안 오니?*

현재의 쥰은 말한다. "누나가 마마였다면 좋았을 텐데!"

**쥰** : *마마는… 마마는 날 싫어해. 하지만 파파는 정말 정말 멋진 파파야! 정말이라니까!*
**마야** : *그래… 그럼 누나랑 돌아갈래?*




그때 나타난 어떤 사람.

**???** : *이런… 쥰이 신세 진 거 같군.*

그리고 현재의 쥰은 괴로운 듯 말한다. "으윽!! 저건 저건 누구야!".

**마야** : *안녕하세요. 저어 쥰의 아버지세요?*
**쥰** : *아냐!! 삼촌이야 삼촌!*
**쥰의 삼촌** : *… 자 갈까 쥰.*

괴로워하는 쥰 "아냐. 아냐 맞아… 그만 둬 그만둬!!!" 그리고 다시 현재로 돌아온다.

**쥰** : *으… 아냐아…*
**에이키치** : *어이 괜찮냐 쥰?*
**쥰** : *그래. 마야 누나는 어머니가 아냐. 이제 괜찮아. 자 가자.*

쥰의 과거의 드러나지 않은 비밀은. 그것의 의미는 무엇인가?

## 마니크의 방(マニクの間)

마야가 물어본다. 앞으로 어느 정도 남아 있을까 하고 말이다. 쥰은 왜 먼저 앞섰을 거라고 말한다. 그리고 깅코는 그런 건 상관 없다는 말투. 에이키치는 조금 더 남았지 않겠냐는 의견이다. 그리고 마야는 이제 얼마 안 남았다는 의견이다. 마야의 이상한 말투에 의문을 갖는 깅코. 그리고 마야는 타츠야에게 물어본다. 어느 쪽 의견에 동의하는가 하고 말이다.




**선택 항목**
- 쥰에게 동의한다(淳に同意する)
- 에이키치에게 동의한다(栄吉に同意する)
- 마야에게 동의한다(舞耶に同意する)
- 깅코에게 동의한다(ギンコに同意する)

어느 쪽에 동의하던…앞으로 어떻게 될 것인가?




7층에도 역시 특별한 것은 없다. 그대로 통과해서 내려가도록 하자.




## 라마토의 방(ラマトの間)

방에 들어서자 성창 기사단의 기사가 있는 것이다! 이것은 마야의 말대로?

**깅코** : *아니 이건 마야 언니가 말한 대로잖아!? 하이메~ 어떻게 안 거야?*
**롱기누스 1** : *프로이라인… 아무래도 이 시발바의 비밀을 알아차리기 시작한 거 같군.*
**마야** : *덕분에. 하지만 아직 법칙을 읽을 수 없어.*
**에이키치** : *비밀이라니 뭐야! 마야 누나?*
**롱기누스 2** : *그렇다면 네 녀석들이 얼마나 위험한 상황에 있는지도 알고 있겠지?*
**롱기누스 3** : *그렇다 네 녀석들은 여기에서 죽을 운명이다.*
**마야** : *아쉽지만 말야. 우리들은 반드시 이길 수 있을 거야. 그렇지?*




**선택 항목**
- 당연하지(当たり前だ)
- 글쎄(どうかな…)

당연하다. 당연히 이길 수 있다! 롱기누스의 창을 사용하는 적들이니 역시 페르소나를 봉쇄하는 공격만 주의하면서 공격하면 된다.

**롱기누스 1** : *여기서 죽었다면 괴로워하지 않고 끝났을 텐데. 꼭두각시 인형이여. 네 녀석의 어머니는 어디로 간 거지?*
**쥰** : *뭐? 윽…!!*

그 말을 듣고 괴로워하는 쥰. 그러나 마야가 위로해준다.

**마야** : *쥰. 그들의 말에 유혹되면 안돼. 지금은 아버지를 막고 도시를 원래대로 돌려보내는 것만 생각해!*
**깅코** : *그런데 마야 언니 아까부터 대체 무슨 일이야? 비밀이라니 어쩌구 하면서. 뭔가 이상해?*
**마야** : *미안해. 지금은 아직 말하지 않는 게 나을 거 같아. 나중에 설명해 줄게. 서두르자. 아마도… 아니 '반드시' 다음엔 쥰의 아버지를 따라잡을 수 있을 거야.*

이해할 수 없는 마야의 말. '아마도'가 아니라 '반드시' 따라 잡을 수 있다고 하는데. 그 말의 의미는?

## 무르크의 방(ムルクの間)

그러나 다음 방에 도착했지만 아직 따라잡지 못 했다.

**마야** : *역시 틀렸군. 대체 무슨 법칙일까?*

에이키치 : 헤이 마야 누나~ 이제 슬슬 숨기는 사실 teach me해줘도 되지 않아?
깅코 : 그래 마야 언니! 그렇게 우리들은 신용이 없어?
마야 : 으응 그런 건 아냐. 믿고는 있지만… 그래, 언제까지 숨긴다는 건 안 좋겠지. 그럼 말하겠어.

마야는 자신의 생각을 모두에게 말해준다. 그것은 자신의 생각이 현실이 된다는 것이다. 이제는 소문이 현실이 되는 정도를 넘어서 생각이 현실로?

준&타츠야&깅코&에이치키 : 뭐!? 생각이 현실이 된다고!?
마야 : 타임! 나를 의심하기 전에 지금까지 있었던 일을 생각해 보렴.
준 : 분명… 그 함정도 그렇고, 회복의 샘도 그렇고. 하지만 어떻게?
에이키치 : 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다… 나는 스타가 된다!!!
깅코 : 으으으음… 타츠야 날 좋아하게 됐어?



선택 항목
- 좋아해(好きだ)
- 아니(いいや)
- 친구로서라면(友達としてなら)

"좋아해"라고 말하자 마야의 말대로 됐다며 무척이나 좋아하는 깅코…

마야 : 자아…진정하고. 그게 그렇게 쉽게 되지 않는 거 같아. 아까부터 나도 도시가 원래대로 되길 바란다던가 준의 아버지와 만날 수 없을까하고 생각했지만 안 통했어. 그래서 생각해봤는데 모두가 가진 공포심이라던가 마이너스적인 사고 방식이 우선적으로 현실이 되는 게 아닐까하고 말야.
준 : 하지만 회복의 샘과 벨벳룸은 리사와 미쉘의 기대대로 출현했다구?
마야 : 그래… 그래서 여러 가지 시험을 해봤지만 법칙을 모르겠어. 모두 함께 생각하면 되는 것도 아닌 거 같고 단 한명의 생각이 강하다고 되는 것도 아니고, 누군가 제3자의 사고가 얽혀있는 건지도 몰라.
준 : 그건 아버지겠지!?
마야 : 몰라. 준의 아버지가 우리에게 좋게 해줄리는 없잖아. 다만 그가 우릴 갖고 놀고 있다면 이야기는 다르겠지만 말야.
준&타츠야&깅코&에이키치 : 으음… 모르겠어.
마야 : 뭐 생각한다고 해도 모르는 건 모르는 거야! 될 수 있는 한 아무 것도, 특히 무서운 건 생각하지 말고 앞으로 나가자구!
에이키치 : 그렇게 말해도 말야…

그러나 멍청한 에이키치는 무서운 아버지를 생각한 듯 하다!

에이키치 : 아아아아악! 아버지가 금빛으로 번쩍번쩍하잖아?
준&타츠야&깅코&마야 : 생각하지 말랬잖아!?



메탈 대디 : 어이 에이키치! 이런 곳에서 쓸데없는 짓 하지 말고 빨리 가게나 도와!
에이키치 : 아버지! 이야기하면 된다니까 으아아악!

왠지 기분 나쁜 금빛으로 빛나는 에이키치의 아버지. 그러나 허무한 상대이다.

에이키치 : 이겼다!! 난 아버지에게 이겼어!!
깅코 : 뭐가 이겼어야! 이 바보녀석! 생각하지 말라고 했잖아!?
에이키치 : 하하핫! 미안 미안. 하지만 이제 무서운 건 없어. 이제 괜찮다구!!
마야 : 그래 그래. 이 정도로 해두자고. 자 가자.

무언가 생각이 현실로 되는 것 같지만 그 법칙을 알 수가 없다. 어떻게 되는 것일까? 8층에는 엘리베이터가 있다. 이 엘리베이터를 타면 5층의 터미널 옆에 있는 엘리베이터로 바로 갈 수 있으니… 이제부터 금방 다시 돌아갈 수 있다.




## 오크의 방(オクの間)



깅코 : 응, 준 아버지는 뭐든지 할 수 있는 멋진 사람이잖아? 오늘은 만날 수 있을까~
준 : 으응, 하지만 일이 바빠서.
에이키치 : 우 우리 아빠도 회 횟집이 아니면 좋았을텐데. 저 정말 맨날 회야.
마야 : 이제 모두 집에서 마중 오겠네.
깅코 : 오늘은 우리 엄마가 먼저일려나. 배고파~!
에이키치 : 아 누 누가 오고 있어. 모 모르는 아저씬데, 머 멋있어.



준의 아버지 : 준 마중 왔다.

역시 이 사람이 준의 아버지였던 것이다! 그렇다면 저번에 말했던 삼촌이란 사람은? 그리고 현재의 시점에서 대화가 이루어진다.

깅코 : 그래, 역시 저 사람이 준의 아버지야.
에이키치 : 그래 기억난다. 우리들은 전에 준의 아버지를 만났던 거야.
준 : 으… 그래, 저 사람이…
준의 아버지 : 자 준, 마마가 기다리고 있다.
깅코 : 정말이야~ 역시 멋진 아버지였구나.
마야 : 준, 다행이야. 아버지가 마중오셔서.

그러나 괴로운 듯 소리를 지르는 준!

준 : 마마는 기다리고 있지 않아! 안돼!!! 마마… 날 없애지마, 미워하지마, 도와줘 파파.

여자의 목소리 : 아아 정말 나쁜 애로군!!

그때 나타난 모습은 쥰의 어머니? 퀸 아쿠아리어스와 왠지 모습이 비슷하다!



메탈 마마 : 쥰. 너와 파파만 없으면 난 자유로워질 수 있어. 후후후 너 따위는 태어나지 않는 게 나을 뻔했어!! 사라지렴!

마야 : 쥰. 저건 네 기억 속의 슬픈 기억이 만들어낸 환상이야. 넌 없어지지 않아!! 자 우리가 쥰을 지키자!!

메탈 마마 : 카하하! 쥰은 내 아이야!! 어떻게 하던 내 맘이지!!

역시… 아버지와 어머니란 존재는 무엇인가. 역시 5 : 1이란 쉬운 이야기이다. 그러나 점점 사라져 가는 쥰!

쥰 : 우우 마마…

마야 : 쥰. 다른 모두가 널 필요 없다고 해도 우리들에게는 네가 필요해. 넌 그런 우리들을 두고 혼자 가버릴 거니? 너의 분신 같은 타츠야도 혼자 놔두고?

쥰 : 타츠야.

마야의 위로로 다시 되살아나는 쥰. 그리고 쥰은 모든 기억을 되살린 것 같다.

쥰 : 모두… 드디어 모두 기억났어. 빨리 녀석을 쓰러뜨려야해.

깅코 : 녀석이라니. 쥰의 아버지 말야?

쥰 : 그 녀석은… 만나면 알 수 있어. 서두르자.

## 골드 슬립의 방
## (コールドスリップの部屋)



이 방에 들어서자 납치되었던 이데알 선생님이 있다!

이데알 선생님 : 이것은!? 드디어 여기까지 왔다. 여기가 마야 인이 잠들어있는 방임에 틀림없어!! 어디에 있어!? 나와! 나와라! 마야 인!! 대단해! 역시 키시하라 선생님이 말한 건 진짜였어! 보론틱(ボロンティック)은 정말 있었던 거야!!

깅코 : 아이아~ 뭐야 저 말도 안 되는 우주인은!?

이데알 선생님 : 후후후후 크하하하하!! 그녀 골 좋다!! 자 빨리 눈을 뜨렴! 인간을 이데아리안으로 이끌어 가는 거야!!

쥰 : 기다려 오카무라 선생님! 모든 건은 죽은 아버지와 나 그리고 당신의 기대가 만든 망상의 산물이야!

이데알 선생님 : 뭐라구!? 이게! 이게 망상이란 거니!? 넌 대체 누구야!?

쥰 : 당신과 킹 아니 스후지 타츠야 이외에 유일하게 인·라케치(イン・ラケチ)를 받은 키시하라 아키나리의 아들입니다! 아버지는 당신에게도 말했을 겁니다! 마야의 신탁을 성취시키면 안 된다고. 아버지는 세상의 멸망은 바라지 않았어요!

이데알 선생님 : 키시하라 선생님의 아들… 이란 건 그 여자의 아들이란 거구나. 그 여자와 마찬가지로 자신의 아버지를 비웃는 거니!? 네 어머니는 선생님의 위대한 연구를 이해하지 못 하고 심한 짓을 했어! 하지만 난 달라!! 선생님의 연구가 사실이란 걸 증명하기 위해서라면 죽음도 불사하지 않아!! 나야말로 그 사람의 아내가 됐어야했어!



그리고 냉동 수면하고 있던 마야 인들이 되살아나고 이데알 선생님은 쓰러진다.

보론틱 : 카하! 사냥감이다 사냥감!!

쥰 : 못 느끼겠어? 녀석들에게서 우리들과 같은 별의 힘이 느껴져!!

마야 : 왠지 다섯마리란 점도 걸리는데… 모두 조심해!!

적들은 역시 5명. 우리들과 같은 속성을 가진 이들이다. 속성에 주의하며 공격을 하면 될 것이다. 그리고 에이키치는 이데알 선생님의 상태를 살펴 본다.

에이키치 : 괜찮은 거 같군. 기절했을 뿐이야. 정말 웃기는 아줌마로군.

쥰 : 죽을 생각이었을 거야. 신탁의 마지막 단계는 '마야의 처녀'인 재물이야. 아버지는 이 사람이 마야인의 피를 잇는 마야의 처녀라고 생각했던 거 같아. 신탁의 성취는 즉 이 사람이 죽는 거지. 하지만 실은 모두 있지도 않은 망상일 뿐.



깅코 : 쥰. 아까 아버지는 죽었다고 했는데. 그럼 우리들이 본 그 사람은?

쥰 : 진짜 아버지가 아냐. 그건 분명…

마야 : 우리들의 소문이 낳은 가짜겠지. 우리들의 그림자와 마찬가지. 타인 속에서 만들어진 또 하나의 '나'

깅코 : 그럴 수가! 분명 그때 우리들은 쥰의 아버지에 대해 이야기하고 있었어. 하지만…

에이키치 : 그때부터 소문이 현실이 되었다는 거야!?

마야 : "사람은 다른 사람 속에서만 자신을 알 수 있다" 우리들의 자아의 존재란 건 다른 사람이 있어야만 처음으로 성립되는 거야. 자신과 타인을 비교하거나 타인 속에서 자신의 이미지를 의식하곤 해서 '우리들'은 만들어져 가지. 그건 즉 타인의 수만큼 '나'란 존재가 있다고 할 수 있겠지. 소문으로 정말 또 하나의 내가 만들어진다. 너무 우스운 이야기야.

쥰 : 모두 내가 나쁜 거야. 진짜 아버지를 보여주기 싫어서 모두에게 거짓말을 했던 거야.

마야 : 쥰 탓이 아냐. 그때부터 계속 누군가가 우리들을 지켜봤던 거야. 지금이라면 확실히 알 수 있어. 아주 잦꿏고 악의에 가득찬 아주 큰 존재에게 말야.

에이키치 : 그녀석이 소문을 현실로 만들고 있는 진짜 적인가. 하지만 어째서…

쥰 : 그건 본인에게 물어보는 게 나을거야. 이제 곧 만날 수 있겠지. 들린다구. 빨리 오라고 웃는 목소리가.

이 모든 것은 환상이고 생각이 만들어낸 망상이었던 것이다. 그리고 이것을 이루게 한 존재는 따로 있다는 것. 이제 곧 그 존재를 만날 수 있다.

## 시발바 중심부
## (シバルバー中心部)

시발바 중심부의 문 근처로 다가가면…

쥰 : 드디어 따라 잡았다. 그날부터 미쳐버리기 시작한 모든 인연을 끝내자. 타츠야.

드디어 결말의 때는 다가 왔다. 그리고…





▲ 떠오르는 시발바!





▲ 그리고 이 모습은?

시발바의 중심부로 들어가자 갑자기 떠오르는 무언가? 이 모습은 시발바를 밖에서 본 모습과도 비슷하고 또한 피레몬을 만났던 곳과도 비슷하다!

김코 : 뭐야 여긴!?

마야 : 우주?

에이키치 : 어이 여기 어딘가와 비슷하잖아?

히틀러 : 여러분 어서 오게. 시발바의 중심으로. 기다리고 있었다.

쥰 : 녀석은 어디 있나!?

히틀러 : 자신의 아버지를 녀석이라고 부르다니 나쁜 아들이군. 착한 어른이 못 될 걸세!

마야 : 네 부하도 가면당 간부도 모두 수정 해골을 쓸 수 있는 녀석은 모두 없앴어! 그걸 쓸 수 있는 건 이제 우리들뿐이잖아? 당신이 갖고 있어도 의미가 없지 않을까?



히틀러 : 큭큭 이런 건 원래 누가 갖고 있던 의미가 없는 거다. 필요하다면 주지.

쥰 : 뭐라고? 무슨 의미냐!?



히틀러 : 큭큭큭 푸하하하하하하하!! 그 답을 알고 싶다면 나를 쓰러뜨려라. 하지만 진품인 성창과 운명을 비웃는 날리트호테프의 힘은 무시 못할 거다!

마야 : 안그래도 그렇게 할거야! 가자 모두!

쥰&에이키치&김코 : 그래!!

그러나 히틀러는 마지막 보스가 아니다. 성배(聖杯)를 마시는 기술을 썼을 때는 모든 물리/마법 공격이 무효화되니 방어를 하면서 기다리도록 하자. 그러나 쉽게 이겼다고 우습게 생각할 수 없는 것.

히틀러 : 정말 즐겁게 해주는군. 눈 깜짝할 시간이라고 해도 10년이나 기다렸다. 그 정도는 해줘야겠지.



그리고 모습을 바꾸는 히틀러! 그 모습은 쥰의 아버지인 커시하라 아키나리!

쥰 : 말도 안돼!? 넌!!

가짜 키시하라 : 다시 한번 환영하지. 보편적 무의식(普遍的無意識)의 세계에 잘 왔다.

김코 : 보편적 무의식? 우주가 아닌 거야?

가짜 키시하라 : 여기는 너희들 인간이란 실험용 몰못이 태어난 곳이다. 별로 보이는 건 너희들이 의식이라고 부르는 것이지. 모든 인간의 자아는 여기에서 태어나 여기로 돌아온다. 즉 아버지인 내 속으로 말이다. 수정 해골도 이 시발바도 그것을 바라는 너희들이 형태를 만들어낸 내 일부에 지나지 않는다. 다른 별의 배가 신으로 이끌어준다고? 정말 너희들 실험용 몰못은 멍청하군. 점점 환상에 이유를 붙여 이루려고 한다.

에이키치 : 실험용 몰못이라구!? 네 녀석 대체 뭐냐! 정체를 보여라!!

가짜 키시하라 : 훗 보다시피 쥰의 아버지다.

쥰 : 거짓말이야! 아버지는 그때 시계탑에서 죽었어!!

가짜 키시하라 : 너무하군? 나를 바란 건 바로 너다. 넌 자신을 사랑하지 않는 어머니를 증오하고 쓸모 없는 아버지를 경멸하고 있었다. 마음속으로 이상적인 아버지의 환상을 안으면서. 그래서 내가 왔다. 네가 바라는 아버지의 역할을 하고 네 속의 희망을 채우기 위해서 말이다.

쥰 : 거짓말이야! 난 이런 참극을 바란 게 아냐. 모두의 꿈이 이루어지길 바랬을 뿐.

가짜 키시하라 : 언제까지 자신을 속일 셈이냐? 단지 아버지를 굴욕하기 위해 넌 도시를 이렇게까지 만든 것이지 않냐?



그때 나타난 진짜 쥰의 아버지.

키시하라 : 아아 쥰. 쥰이냐? 미안하다 쥰. 나는 너희들 다음 세대의 아이들이 괴로워하지 않는 이상적인 인간이 되길 바라면서 인·라케처를 쓴 거다. 하지만 그건 환상이었다. 꿈을 바라는데 꿈에 빠져서는 사람의 마음은 아무 것도 만들지 못 한다. 나는 멍청했어.

가짜 키시하라 : 감동적인 대면이로군. 자아 빨리



복수를 해라! 네 마지막 소원도 이제 이루어지고 있는 거니까 말이다.

퀸 아쿠에리어스 : 아아… 쥰…행복하렴.

쥰 : 어머니?

가짜 키시하라 : 그 여자도 네게 젊고 아름다운 채로 있고 싶다고 이상을 말했잖은가? 조커의 정체가 아들이란 사실을 알았을 때의 그녀의 얼굴은 정말 볼만했다.

쥰 : 거짓말이야아아아아아!!



쥰의 어머니 : 쥰… 자신의 꿈 밖에 보질 못 했던 어머니를 용서하렴.

가짜 키시하라 : 아버지에 대한 복수, 어머니에 대한 단죄! 모든 것은 네가 바란 것이다! 더 좋아해라! 말이 안되잖나!!

깅코 : 네 녀석!!

에이키치 : 네 녀석 죽이겠다!!

가짜 키시하라 : 하하하하! 쥰 네 녀석이 하지 않는다면 내가 하도록 하지!

그리고 키시하라의 손짓 하나로 쥰의 어머니와 아버지는 사라지고 만다!

마야 : 누군가를 이렇게 미워한 적은 처음이야. 용서 못 해 절대로!!

가짜 키시하라 : 모순이로군. 누구나 용서하는 넓은 마음이 네 전매특허가 아니었나? 여기는 내 세계다. 내가 너희들의 존재를 없애려고 생각하면 손가락 하나 까딱 않고 너희들은 없앨 수 있다. 이길 수 없다는 걸 알면서도 내게 도전하려는 거냐? 그것도 모순이로군…

마야 : 질거라고 생각하면 꿈도 미래도 손에 넣을 수 없어!!




그레이트 파더 : 좋다. 아버지의 임무로서 마지막까지 놀아주지. 너희들이 갖고 있는 모든 것으로 미래라는 걸 한번 잡아봐라!

쥰&깅코&에이키치 : 우리들의 미래는 우리가 정한다!!

마야 : 멋대로 하게 놔두진 않아!!

엄청나게 강하다! 그리고 계속 죽어 가는 동료들. 계속 반향혼(反響魂)을 써주면서 살려 가야할 것이다. 레벨 63~68 정도로 다섯 개의 개체로 이루어져있다. 하나의 개체가 아니기 때문에 전체 공격으로 나가자! 그만큼 적도 5번 공격을 한다. 그 점을 주의하자. 또한 적의 공격은 계속 SP를 깎아 내리기 때문에 그 점을 주의해서 SP를 올려주면서 공격을 해야한다.

그레이트 파더 : 이 정도일 줄이야. 너희들이 키운 힘을 잘 봤다. 잘 했군.

피레몬 : 아버지를 연기하다 보니 정이 들었나? 다가오는 혼돈 냘라트호테프여. 이것으로 내가 말한 것을 이해할 수 있었을 거다.

냘라트호테프 : 훗! 분명 이 녀석들이라면 우리들에게 있어서도 좋은 관찰 결과를 줄지도 모르겠군.

깅코 : 무슨 소리야 피레몬!?

피레몬 : 우리들은 사람들의 마음의 원천. 보편적 무의식의 화신이며 표리 일체의 존재이다. 우리들은 계속 여기에서 인류의 번영을 지켜봐 왔다. 나는 강한 마음을 지니는 자를 이끌고 다가오는 혼돈은 약한 자를 나락으로 빠뜨리기 위해. 모든 것은 모순을 안고 있는 사람의 마음이 완전한 존재로서 진화할 수 있는가. 그 결과를 지켜보기 위한 것이다. 여러분들은 그 가능성을 보여주었다. 너희들 같은 인간이 늘어난다면 언젠가 사람은 자신의 존재 의식을 알 수 있는 완전한 존재가 될 수 있겠지.

마야 : 모두… 모두 당신들이 계획한 거야!?

냘라트호테프 : '당신'이라고 말해줬으면 좋겠군. 이 녀석은 보고 있을 뿐이지. 하지만 난 다르다.



그때 이대알 선생님이 성창(롱기누스의 창)을 들고 마야를 찌른다! 대체 왜?

마야 : 어째서?

에이키치 : 젠장!! 깅코! 빨리 마법으로 치료해 보라구!

깅코 : 하고 있어! 하지만 하지만 피가 안 멈춰!! 어째서 마법이 듣지 않는 거야!? 피레몬!!

피레몬 : 냘라트호테프여… 네 녀석 이것을 위해 성창의 전설을…

냘라트호테프 : 예전 이 창으로 찔린 예수에 유체에서는 멈춤 없이 피가 계속 흘러나왔다고 하더군. 너희들 인간이 2000년이나 계속 이어온 전설 '소문'이야. 치명상이라면 더 효과도 크겠지?

마야 : 난… 잊혀지는 …여…자…보다 더… 불쌍한 … 여자가… 누군지… 알았어… 그건… 모두를 외톨이게 하는 여자… 모두 나를 빨리 잊어…

에이키치 : 싫어 마야 누나! 죽는 것도 아니고, 내 데뷔 라이브 봐주겠지?

깅코 : 그래. 이런 건 금방 나을 거야. 옷 더러워졌으니 다음에 내가 옷 골라줄게. 같이 사러가자. 약속이야.

쥰 : 내가 좋아하는 곳에도 모두를 초대해줄게! 많은 꽃이 피어 있어서 정말 멋져!

마야 : 고… 고마워… 모두… 정말 … 훌륭해…

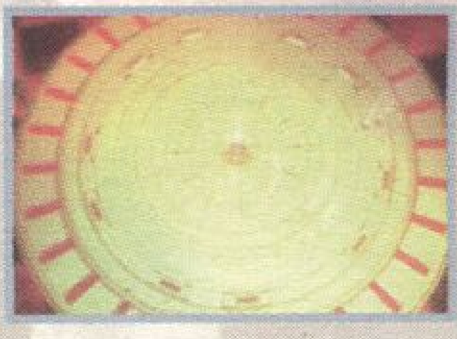


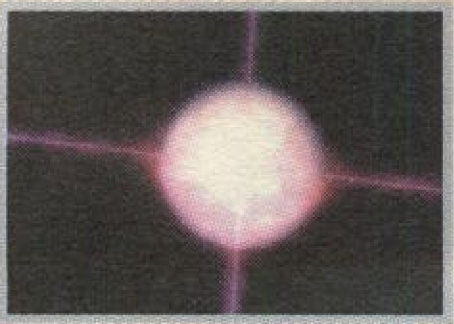
마야 : 자… 그렇게 울면… 토끼가 비웃을 거…야… 알았나…? 누구에게도… 스스로 꿈을… 이룰 권리가… 있어… 괜찮아 너희들이라면 … 분명… 꿈을… 잡을 수 있을 거야…

냘라트호테프 : 큭큭… 누구에게도 꿈을 이룰 권리가 있다는 건가. 마지막까지 환상에 사로잡혀 자신과 같은 이름의 여자를 바쳤군. 이것이 이 여자의 꿈이다! 이것으로 너희들 인간이 바란 멸망의 꿈을 이루어주지!!

'마야인의 처녀'를 제물로 바쳐야한다는 것. 즉 '마야'가 죽는다는 의미였던 것이다! 이로서 신탁은 성취되고 세상은 파멸의 길로 빠지게 된다.

냘라트호테프 : 푸하하하하하! 너희들은 한가지









*중요한 사실을 배웠다! 어쩔 수 없는 것도 있다는 세상의 이치를 말이다! 나는 너희들 모든 인간의 그림자다. 인간에게 어두운 마음이 있는 한 나는 사라지지 않는다. 다가오는 혼돈의 마지막 시련을 받아라!!*

그리고 다가오는 혼돈 '날라트호테프'는 사라진다. 하지만 마야는 이미 죽고 말았다. 그때 피레몬이 이야기를 꺼낸다.

**피레몬** : *한가지 이 현실을 바꿀 수 있는 방법이 있다. 그것은 여러분이 그 여름날 밤 만난 사실을 없애는 일이다. 그들이 엮은 나쁜 인과의 끈은 모두 그날부터 시작되었다. 그 한가지 점만 없애면 이러한 비극도 일어나지 않고 그날부터 다른 시간의 축과 세상이 생겨나겠지.*

**에이키치** : *그런 게 가능한 건가?*

**피레몬** : *원래 사람의 마음속에는 현실의 흐름을 바꿀 수 있는 큰 힘이 있다. 시발비나 수정 해골의 환상에 의지하지 않는다고 해도 여러분의 강한 의지와 행동이야말로 유일하게 현실을 바꿀 수 있는 에너지인 것이다. 그렇다… 여러분이 속해있는 우주를 만든 창조차도 여러분의 마음의 힘과 같은 것. 이 보편적 무의식의 세계에서는 그것이 가능하다.*

**쥰** : *모든 것을 처음으로 되돌리라고… 그런 건가? 우리들의 기억과 추억과 맞바꿔서?*

**깅코** : *모두를 잊어버리라는 거야? 그런 건 싫어! 다른 방법은 없는 거야!?*

**피레몬** : *녀석들의 힘이 강한 이 세계에서는 방법은 없다. 무의식에 파멸을 바라는 사람들의 어두운 마음이 녀석들의 힘의 원천이다. 녀석들을 억제하려면 사람 자체가 변해야만 한다. 그 새로운 세상을 너희들이 만드는 거다.*

**쥰** : *나는 절대 잊지 않겠어, 잊을 수 있겠어!*

**에이키치** : *당연해, 잊을 줄 알고!! 녀석이 이렇게까지 계획했다면 이겨주지. 이 이상 마음대로 되지 않는다는 걸 가르쳐주겠어.*

**깅코** : *분명 다시 만날 수 있겠지?*

**피레몬** : *그럼 자신이 있어야할 모습을 강한 마음으로 그려주게. 의지의 힘이 여러분을 새로운 현재로 이끌어 주겠지.*

쥰, 에이키치, 마야가 하나 하나 떠나가고…



▲ 그리고…

**깅코** : *이제 난 타츠야를 잊지 못할 거야.*

깅코도 떠난다.

**피레몬** : *자… 이제 헤어지겠군. 마지막으로 할 말은 없나?*



선택 항목
- 고맙다고 한다(礼を言う)
- 때린다(ぶん殴る)

한대 두들겨 준다. 그러자 자신의 정체를 드러내는 피레몬! 그 모습은!!



**피레몬** : *나는 모든 인간의 의식과 무의식 사이에 사는 자. 나는 자네이고 자네는 나다. 언제까지나 자네 속에서 자네를 지켜보지. 잘 가라.*

바로 타츠야 자신이었던 것이다! 그렇다면 페르소나 1에 등장했던 피레몬은 대체 누구인가? 만약 "고맙다"라고 피레몬에게 말하면 결국 피레몬은 정체를 밝히지 않고 사라지게 된다.

**에이키치** : *많은 일이 있었지만 다시 만나서 기뻐*



*다. 돌아가면 이번에야말로 밴드 멤버로 삼을 테니까. 남자의 약속이다. 잊지마.*

**리사** : *천양, 나를 잊지마. 정말 좋아해*



**쥰** : *나는 잊지 않아. 내가 저지른 죄도 너도 모두*



*도 잊지 않겠어. 꼭 다시 만나서 이번에야말로 마야 누나를 지키자구. 그러니 안녕이라고는 하지 않겠어. 단지 고마울 뿐이야.*

그리고 다시 처음으로

**남학생** : *여어 스오우! 사에코 선생님이 널 찾고 있었다고, 진로 상담이라면서… 뭐야? 바이크 고장났냐? 아아 이건 안되겠군. 넌 그렇게 솜씨가 좋은 것도 아니잖아? 전철로 돌아가라구. 그럼 난 전했다.*

**사에코 선생님** : *겨우 찾았군 스오우. 이제 놓치*



지 않겠어. 자아 빨리 이야기하자. 너 진로 정했니?

**선택 항목**
- 벌써 정했다(もう決めた)
- 아직 안 정했다(まだ決めてない)

"벌써 정했어요"라고 말하자 그 정도면 충분하다며 내일 상담할 때 듣겠다며 떠난다. 처음 시작 부분과 비슷하지만 무언가 다르지 않은가?

리사 : …

아사미 : 아니 뭐하니 리사?



리사 : 그 그러니까. 이제 슬슬 너희 둘이 오지 않을까 해서 기다리고 있었어~

미호 : 아아 스오우 선배님이다. 왠지 요즘 멋있어졌지 않아?

리사 : 그런가? 왠지 헤어스타일이 이상하지 않아? 자자 그런 것보다 빨리 노래방 가자~ 셋이서 같이 데뷔하자며?




리사는 타츠야를 잘 모르는 상태이다. 리사는 셋과 함께 노래방으로 간다.

에이키치 : 에잇! 안돼 전혀 안돼! 네 녀석들은 음악성이 빵점이야 빵점!

켄 : 당연하잖아요. 악기는 중학교 때 피리 불어본 게 마지막이니까.

미야비 : 열심히들이군요. 자 먹을 거 갖고 왔어요




▲ 살이 빠져서 귀여운 미야비!

에이키치 : 오 미야비. 언제나 미안하군. 자 쉬도록 할까.

켄 : 맞아요 미쉘씨. 세븐스의 스오우 타츠야라고 알아요? 세븐스에서 가장 멋진 녀석에다가 잘 생겨서 여자 사이에서도 인기가 최고라더군요. 그 녀석 한번 꼬셔보는 게 어때요?

에이키치 : 알고 있나 미야비? 그래. 마침 멤버 찾던 중이니 만나볼까.

에이키치는 미야비와… 그리고 에이키치는 여전히 밴드를 만들려고 한다. 그리고 멤버로서 타츠야를 영입하려는 듯 만난다고 한다.



준 : 멋진 연기였어 엄마.




쿠로스의 어머니 : 고마워 준. 스위트 피네 이거?

준 : 진로… 교육학과로 정했어. 아버지 같은 교사가 될 거야.

쿠로스의 어머니 : 그래! 아버지도 기뻐할 거야. 솜씨를 부려볼 테니 오늘밤은 오랜만에 셋이서 식사하자. 그럼 엄마는 좀 더 시간이 걸릴 테니 먼저 가줄래?

셋이서 단란한 가정을 이루고 있는 준. 이전과는 사뭇 모자간의 관계도 다르다.

그리고 전철역 앞에서 뛰어오던 타츠야



는 마야와 부딪힌다. 그리고 그 주변엔 언제나 처럼 모두가 모여 있다.



바닥에 떨어진 토끼 인형을 줍는 타츠야. 더 이상 그 인형은 그렇게 더럽지 않다.



그리고 그를 보고 방긋 웃는 마야.

그리고 황금빛으로 빛나는 나비.



*우실의 들려오는 노래
가 마음을 흔들면 마음이
깨어나가고
벌거벗은 자신의 한계를 느끼고
마음을 뒤집어나가
황폐한 강에서 꿈을 꾸는 우한 백조새끼
처럼 순수한 얼굴을 찾으며 마음의 벽을
깨며
**언젠가 하얀 날개에 닿도록 빛을 내뿜
으며 반짝이는 빛에
지금 바로 웃어주자구, 지금 바로 노래
불러주자구.
영원히 빛을 발하며 반짝이는 꿈을 언
젠가 찾을 수 있도록!
사랑은 어디에 있을까 이 가슴으로 끝을
달려고
소녀는 다시 걸어나가는 거야 끝도 없는
길로

**Repeat *Repeat

THE END ~ 언제나 당신 곁에…

# ● 페르소나와의 상관 관계 ●

| 아르카나 | 타츠야 | 에이키치 | 리사 | 아마노 | 유키노 | 준 | 주 종족(예외있음) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MAGICIAN | OK | Dislike | OK | Best | Dislike | Best | 마도사(魔道師) |
| PRIESTESS | OK | OK | Good | Good | Dislike | OK | 여신(女神) |
| EMPRESS | OK | OK | Good | Good | Best | OK | 대지여신(地母神) |
| EMPEROR | Good | Good | OK | OK | OK | Good | 마신(魔神) |
| HIEROPHANT | Dislike | Good | OK | OK | OK | Good | 귀신의 신(鬼神) |
| LOVERS | OK | OK | Best | Dislike | Good | OK | 요정(妖精) |
| CHARIOT | Good | Good | OK | OK | OK | Good | 파괴신(破壞神) |
| STRENGTH | OK | Best | OK | Dislike | Best | Dislike | 용왕(龍王) |
| HERMIT | OK | OK | Best | Best | Best | OK | 성수(聖獸) |
| FORTUNE | Good | Good | OK | OK | OK | Best | 특수(特殊) |
| JUSTICE | Good | Good | OK | OK | OK | Good | 특수(特殊) |
| HANGEDMAN | Best | Best | OK | OK | OK | Best | 타락천사(墮天使) |
| DEATH | Dislike | Best | OK | OK | OK | Dislike | 죽음의 신(死神) |
| TEMPERANCE | OK | OK | Best | Best | Best | OK | 요조, 영조(妖鳥, 靈鳥) |
| DEVIL | OK | OK | OK | OK | OK | OK | 마왕(魔王) |
| TOWER | OK | OK | Dislike | Dislike | Dislike | OK | 사신(邪神) |
| STAR | Dislike | Dislike | Best | Best | Best | Dislike | 요마(妖魔) |
| MOON | Good | Good | Dislike | Best | OK | Good | 야마(夜魔) |
| SUN | Best | OK | Good | Good | Good | OK | 특수(特殊) |
| JUDGEMENT | OK | OK | Good | Good | Good | OK | 천사(天使) |
| WORLD | Best | Best | OK | OK | OK | Best | 용신(龍神) |
| FOOL | Best | Best | Best | Best | Best | Best | 특수(特殊) |

**참고**
Good과 Best는 큰 차이는 없지만 변이나 스테이터스 업이 일어나기 쉬운 쪽이 베스트이다.

**예외 1**
초기 페르소나를 포함하여 피레몬에게 받은 페르소나는 본인 이외에는 장착 불가능

**예외 2**
베르제브브(ベルゼブブ : DEVIL)와 모토(モト : DEATH)는 미셸만이 상성 Dislike로도 장착가능

**예외 3**
케르베로스(ケルベロス : FORTUNE)은 전원 Best

# ● 악마와의 컨택트 ●

다음 표를 통해 악마와의 접촉을 시도 할 수 있다. 이외에도 공포를 얻는 행동이 있지만 이 경우 그 악마만 도망갈 뿐이며 이미 계약을 맺었을 경우에는 그 계약 마저 파기된다. '좋아하는 행동'을 3번 이상 행할 경우 계약을 맺을 수 있으며 한번에 계약 할 수 있는 악마는 3명(?)뿐이다. 그 점을 주의해서 계약을 맺도록 하자.
좋아하는 행동은 '초록색' 흥미를 갖는 행동은 '노란색' 무서워하는 행동은 '파란색' 화를 내는 행동은 '붉은색'으로 나타나니 악마의 반응을 주시하면서 대화를 진행하도록 하자. 계약을 맺은 후에는 흥미를 갖게 할 경우 그 악마의 속성에 맞는 타롯 카드와 그 악마의 레벨만큼 프리 타롯 카드를 준다. 프리 타롯카드는 어떠한 타롯 카드로도 변경이 가능하다. 또한 계약을 맺고 다시 좋아하는 행동을 3번하였을 경우에는 악마에게 돈/아이템/정보 그리고 소문까지 퍼뜨릴 수 있다. 악마에게 얻는 정보를 통해 그것을 역으로 소문으로 퍼뜨리면 그것 역시 진실이 된다!

# ● 기본 악마의 성향 ●

악마의 기본 성격은 밑의 표로 나눌 수 있다. 각각의 성격에 따라 대화 성향등이 모두 다르며 또한 한 악마는 4개까지 성격을 갖을 수 있지만 상반되는 성격을 동시에 지닐 수는 없다.

## 악마의 기본 성격

| | | | |
|---|---|---|---|
| 오만하다(高慢) | 끈질기다(強氣) | 총명하다(賢い) | 밝은 성격(陽氣) |
| 성격이 급하다(短氣) | 약하다(弱氣) | 멍청하다(愚か) | 어두운 성격(陰氣) |

## 기본 컨택트 커맨드

| 캐릭터 | 커맨드 | 유효한 악마의 성격 |
|---|---|---|
| 스오우 타츠야 (周防達哉) | 흉내내기(ものまね) | 밝은 성격(陽氣) |
| | 설득하다(說得する) | 총명하다(賢い) |
| | 사나이를 말한다(漢を語る) | 끈질기다(強氣) · 밝은 성격(陽氣) |
| | 눈으로 죽인다(目で殺す) | 오만하다(高慢) · 어두운 성격(陰氣) · 멍청하다(愚か) |
| 미시나 에이키치 (三科榮吉) | 자신에 취하다(自分に酔う) | 멍청하다(愚か) |
| | 지금 분위기를 마무리 진다(場を仕切る) | 멍청하다(愚か) |
| | 인생을 이야기한다(人生を語る) | 끈질기다(強氣) · 총명하다(賢い) |
| | 노래로 죽인다(歌い殺す) | 끈질기다(強氣) · 밝은 성격(陽氣) |

| | | |
|---|---|---|
| 리사 실버맨<br>(リサ・シルバーマン) | 춤추다(踊る)<br>쿵후(カンフー)<br>사랑을 이야기하다(戀を語る)<br>뇌쇄하다(惱殺する) | 끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)<br>끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)<br>끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)<br>어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か) |
| 아마노 마야<br>(天野舞耶) | 인터뷰(インタビュー)<br>상담을 하다(相談に乘る)<br>부자 관계를 이야기하다(親子を語る)<br>칭찬해 죽이다(褒め殺す) | 멍청하다(愚か)<br>멍청하다(愚か)<br>총명하다(賢い)<br>멍청하다(愚か) |
| 마유즈미 유키노<br>(黛ゆきの) | 논하다(諭す)<br>다그치다(叱る)<br>주먹으로 이야기하다(拳で語る)<br>사진 찍어 죽이다(撮り殺す) | 오만하다(高慢)・총명하다(賢い)<br>성격이 급하다(短氣)・밝은 성격(陽氣)<br>성격이 급하다(短氣)・밝은 성격(陽氣)<br>끈질기다(强氣)・총명하다(賢い) |
| 쿠로스 쥰<br>(黒須 淳) | 응석부리다(甘える)<br>꿈을 이야기하다(夢を語る)<br>별점(星占い)<br>꽃으로 죽이다(花で殺す) | |
| 타츠야&에이키치(達哉&榮吉) | | 오만하다(高慢)・어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か) |
| 타츠야&리사(達哉&リサ) | | 오만하다(高慢)・밝은 성격(陽氣)・약하다(弱氣)・멍청하다(愚か) |
| 타츠야&유키노(達哉&ゆきの) | | 멍청하다(愚か) |
| 에이키치&마야(榮吉&舞耶) | | 오만하다(高慢)・총명하다(賢い) |
| 에이키치&유키노(榮吉&ゆきの) | | 오만하다(高慢)・총명하다(賢い) |
| 마야&유키노(舞耶&ゆきの) | | 밝은 성격(陽氣) |
| 리사&유키노(リサ&舞耶&ゆきの) | | 끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣)・멍청하다(愚か) |
| 미쉘&쥰(ミッシェル&淳) | | |
| 리사&쥰(リサ&淳) | | |
| 마야&쥰(舞耶&淳) | | |
| 타츠야&미쉘&쥰(達哉&ミッシェル&淳) | | |
| 타츠야&마야&쥰(達哉&舞耶&淳) | | |
| 리사&마야&쥰(リサ&舞耶&淳) | | |

## 악마의 성향별 컨택트 방법

| 악마의 성격 | 흥미를 갖는 행동 | 좋아하는 행동 |
|---|---|---|
| 오만하다(高慢) | 미쉘・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う) | 타츠야・설득하다(達哉・說得する)<br>쥰・응석부리다(淳・甘える) |
| 밝은 성격(陽氣) | 타츠야&김코(達哉&ギンコ) | 김코・뇌쇄하다(ギンコ・惱殺する) |
| 멍청하다(愚か) | 유키노・다그치다(ゆきの・叱る)<br>마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す) | 김코・뇌쇄하다(ギンコ・惱殺する) |
| 오만하다(高慢)・밝은 성격(陽氣) | 김코&마야&유키노(ギンコ&舞耶&ゆきの) | 타츠야・설득하다(達哉・說得する)<br>타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) |
| 오만하다(高慢)・총명하다(賢い) | 마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) | 유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す)<br>타츠야・설득하다(達哉・說得する) |
| 오만하다(高慢)・멍청하다(愚か) | 미쉘・자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う) | 타츠야・설득하다(達哉・說得する) |
| 성격이 급하다(短氣)・총명하다(賢い) | 미쉘&유키노(ミッシェル&ゆきの) | 마야・상담을 하다(舞耶・相談にのる) |
| 성격이 급하다(短氣)・멍청하다(愚か) | 유키노・다그치다(ゆきの・叱る)<br>김코&쥰(ギンコ&淳) | 타츠야&유키노(達哉&ゆきの)<br>쥰・별점(淳・星占い) |
| 끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣) | 김코・뇌쇄하다(ギンコ・惱殺する) | 김코・춤추다(ギンコ・踊る) |
| 끈질기다(强氣)・어두운 성격(陰氣) | 타츠야・사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る) | 타츠야&마야(達哉&舞耶) |
| 끈질기다(强氣)・총명하다(賢い) | 타츠야・사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る)<br>유키노・논하다(ゆきの・諭す) | 미쉘・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る) |
| 끈질기다(强氣)・멍청하다(愚か) | 타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す) | 김코・뇌쇄하다(ギンコ・惱殺する) |
| 약하다(弱氣)・밝은 성격(陽氣) | 타츠야・설득하다(達哉・說得する) | 마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) |
| 약하다(弱氣)・총명하다(賢い) | 타츠야・설득하다(達哉・說得する)<br>마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) | 쥰・별점(淳・星占い) |
| 밝은 성격(陽氣)・총명하다(賢い) | 유키노・논하다(ゆきの・諭す)<br>유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) | 마야・상담을 하다(舞耶・相談にのる)<br>타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) |
| 밝은 성격(陽氣)・멍청하다(愚か) | 타츠야・눈으로 죽인다(達哉・目で殺す)<br>마야&유키노(舞耶&ゆきの) | 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね) |
| 어두운 성격(陰氣)・총명하다(賢い) | 유키노・논하다(ゆきの・諭す)<br>미쉘・노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す) | 타츠야&김코(達哉&ギンコ) |
| 어두운 성격(陰氣)・멍청하다(愚か) | 유키노・논하다(ゆきの・諭す) | 타츠야&김코(達哉&ギンコ)<br>김코・뇌쇄하다(ギンコ・惱殺する) |
| 오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・밝은 성격(陽氣) | 예외 | 김코&마야&쥰(ギンコ&舞耶&淳)<br>마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す) |
| 오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・총명하다(賢い) | 유키노・논하다(ゆきの・諭す)<br>마야・부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) | 미쉘・인생을 이야기한다(ミッシェル・人生を語る) |
| 오만하다(高慢)・끈질기다(强氣)・멍청하다(愚か) | 마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す) | 유키노・사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す)<br>쥰・응석부리다(淳・甘える) |
| 오만하다(高慢)・약하다(弱氣)・밝은 성격(陽氣) | 김코&마야&유키노(ギンコ&舞耶&ゆきの) | 타츠야・흉내내기(達哉・ものまね)<br>마야・칭찬해 죽이다(舞耶・褒め殺す) |
| 오만하다(高慢)・약하다(弱氣)・어두운 성격(陰氣) | 타츠야&미쉘(達哉&ミッシェル) | 미쉘・노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す) |

| | | |
|---|---|---|
| 오만하다(高慢)·약하다(弱氣)·총명하다(賢い) | 마야·부자 관계를 이야기하다(舞耶·親子を語る)<br>유키노·논하다(ゆきの·諭す) | 타츠야·설득하다(達哉·說得する) |
| 오만하다(高慢)·밝은 성격(陽氣)·멍청하다(愚か) | 미쉘·자신에게 취하다(ミッシェル·自分に酔う) | 타츠야·설득하다(達哉·說得する)<br>타츠야·흉내내기(達哉·ものまね) |
| 오만하다(高慢)·어두운 성격(陰氣)·총명하다(賢い) | ※예외 | 미쉘·인생을 이야기한다(ミッシェル·人生を語る)<br>깅코&쥰(ギンコ&淳) |
| 오만하다(高慢)·어두운 성격(陰氣)·멍청하다(愚か) | 타츠야·눈으로 죽인다(達哉·目で殺す) | 깅코·뇌쇄하다(ギンコ·悩殺する)<br>타츠야·설득하다(達哉·說得する) |
| 오만하다(高慢)·성격이 급하다(短氣)·끈질기다(强氣) | 쥰·꽃으로 죽이다(淳·花で殺す) | |
| 오만하다(高慢)·성격이 급하다(短氣)·총명하다(賢い) | 타츠야·흉내내기(達哉·ものまね)<br>─쥰·꽃으로 죽이다(淳·花で殺す) | 타츠야·설득하다(達哉·說得する) |
| 오만하다(高慢)·성격이 급하다(短氣)·멍청하다(愚か) | 깅코&쥰(ギンコ&淳) | 타츠야·설득하다(達哉·說得する) |
| 성격이 급하다(短氣)·끈질기다(强氣)·밝은 성격(陽氣) | 유키노·사진 찍어 죽이다(ゆきの·撮り殺す)<br>깅코·쿵후(ギンコ·カンフー) | 타츠야·흉내내기(達哉·ものまね)<br>타츠야&유키노(達哉&ゆきの) |
| 성격이 급하다(短氣)·끈질기다(强氣)·총명하다(賢い) | 타츠야·흉내내기(達哉·ものまね) | 타츠야&깅코(達哉&ギンコ) |
| 성격이 급하다(短氣)·끈질기다(强氣)·멍청하다(愚か) | 깅코·쿵후(ギンコ·カンフー) | 유키노·주먹으로 이야기하다(ゆきの·拳で語る)<br>쥰·별점(淳·星占い) |
| 성격이 급하다(短氣)·밝은 성격(陽氣)·멍청하다(愚か) | 미쉘·지금 분위기를 마무리 진다(ミッシェル·場を仕切る)<br>유키노·다그치다(ゆきの·叱る) | 유키노·주먹으로 이야기하다(ゆきの·拳で語る)<br>타츠야·흉내내기(達哉·ものまね) |
| 성격이 급하다(短氣)·어두운 성격(陰氣)·총명하다(賢い) | 쥰·별점(淳·星占い) 깅코&쥰(ギンコ&淳) | |
| 성격이 급하다(短氣)·어두운 성격(陰氣)·멍청하다(愚か) | 마야·인터뷰(舞耶·インタビュー) | 타츠야&미쉘(達哉&ミッシェル)&淳注 |
| 끈질기다(强氣)·어두운 성격(陰氣)·총명하다(賢い) | 깅코·춤추다(ギンコ·踊る)<br>미쉘&쥰(ミッシェル&淳) | 미쉘·인생을 이야기한다(ミッシェル·人生を語る) |
| 끈질기다(强氣)·밝은 성격(陽氣)·멍청하다(愚か) | 타츠야·눈으로 죽인다(達哉·目で殺す) | 타츠야·흉내내기(達哉·ものまね) |
| 약하다(弱氣)·밝은 성격(陽氣)·총명하다(賢い) | 마야·부자 관계를 이야기하다(舞耶·親子を語る) | 타츠야·흉내내기(達哉·ものまね)<br>깅코·춤추다(ギンコ·踊る) |
| 약하다(弱氣)·어두운 성격(陰氣)·멍청하다(愚か) | 타츠야&깅코(達哉&ギンコ)<br>미쉘·인생을 이야기한다(ミッシェル·人生を語る) | 깅코·뇌쇄하다(ギンコ·悩殺する) |

※ 예외

| *성격* | *악마* | *흥미를 갖는 행동* | *기뻐하는 행동* |
|---|---|---|---|
| 오만하다(高慢)·어두운 성격(陰氣)·총명하다(賢い) | 키신(キシン) | 타츠야&쥰(達哉&淳) | 미쉘·인생을 이야기한다(ミッシェル·人生を語る)와 깅코&쥰(ギンコ&淳) |
| | 루키프구스 | 미쉘·자신에게 취하다(ミッシェル·自分に酔う)와 루키트쿠스와(ルキフグス)<br>마야·부자 관계를 이야기하다(舞耶·親子を語る)를 조합해서 접촉 | |
| | 자비(ジャヒー) | 타츠야&마야(達哉&舞耶) | 미쉘·인생을 이야기한다(ミッシェル·人生を語る) |
| 오만하다(高慢)·끈질기다(强氣)·밝은 성격(陽氣) | 발키리(ヴァルキリー) | 깅코&쥰(ギンコ&淳) | 깅코&마야&쥰(ギンコ&舞耶&淳), 마야·칭찬해 죽이다(舞耶·褒め殺す) |
| | 야차(ヤクシャ) | 쥰·꽃으로 죽이다(淳·花で殺す)─타츠야·사나이를 이야기하다(達哉·漢を語る) | |

## 특수 페르소나

○ 표시는 능력 변이로 추가되는 마법이다.

CHARIOT

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 시바(シヴァ) | 85 | 48 | — | 지오다인(ジオダイン), 이검난무(利劍亂舞), 타루카자(タルカジャ)<br>뇌진난무(雷震亂舞), 그라다인(グラダイン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)<br>부부라야(ブララヤ)○ | 서드 아이(サード·アイ) |

※ 맥시텐 페스트(マキシテンペスト) 필요

DEATH

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 카론(カロン) | 47 | 31 | 188장 | 잔다인(ザンダイン), 마한마(マハンマ), 마하무도(マハムド)<br>그라다인(グライダイン), 매직 쉴(マジックシール) | 만파의 카드(万波のカード) |

※ 스틱스(ステュクス) 필요

DEVIL

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 루시퍼(ルシファー) | 99 | 66 | 396장 | 어둠의 심판(闇の審判), 아스테로이드 밤(アステロイドボム), 메기도라온(メギドラオン)<br>오메가 클래스터(オメガクラスタ)어나더 디멘전(アナザディメンション,)광자포(光子砲)○ | 만마의 총(万魔の銃) |

※ 새벽의 명성(明けの明星) 필요

EMPRESS

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가이아(ガイア) | 72 | 44 | 216장 | 대지의 분노(大地の怒り), 테트라칸(テトラカーン), 메디라마(メディラマ)<br>참나우월광격(斬那雨月閃擊), 마하마그다인(マハマグダイン), 오메가 클래스터(オメガクラスタ) | 신광의 카드(神光のカード) |

※ 만물의 요람(万物のゆりかご) 필요

EMPEROR

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 오딘(オーディーン) | 55 | 36 | 165장 | 번개의 세례(雷の洗禮), 무도온(ムドオン)데스 바운드(デスバウンド)그라다인(グラダイン)<br>마카카자(マカカージャ), 어둠의 심판(闇の審判) | 드라우푸닐(ドラウプニル) |

※ 룬의 비석(ルーンの石碑) 필요

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 비슈누(ヴィシュヌ) | 86 | 51 | 258장 | 마하라기다인(マハラギダイン), 상검난무(霜劍亂舞), 부후다인(ブフダイン)<br>디아라한(ディアラハン), 하마온(ハマオン), 메기도라온(メギドラオン) | 소마(ソーマ) 10개 |

※ 아바타라(アヴァターラ) 필요

FORTUNE

※ 이 계열의 3여신 울드(ウルズ), 베르단디(ヴェルザンディ) / 스쿨드(スクルド)를 같이 소환해서 다니면 무언가 좋은 일이 있다.

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법·기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 스쿨드(スクルド) | 66 | 40 | 231장 | 후레다인(フレイダイン), 코르디(コトルディ), 도르미나(ドルミナー)<br>마카라칸(マカラカーン), 히에로스그류페인(ヒエロスグリュペイン), 메디라마(メディラマ) | 작열의 카드(灼熱のカード) |

※ 우르잔부른(ウルザンブルン) 필요

HIEROPHANT

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법 · 기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 샤카(シャカ) | 29 | 23 | 87장 | 홀리 라이트(ホーリーライト), 마후이(マフーイ), 리컴(リカーム)<br>테트라칸(テトラカーン), 최면파(催眠波), 니르바나(ニルヴァーナ) | 리컴 카드(リカームカード) |
| ※ 유아독존(唯我independent) 필요 | | | | | |
| 브라후마(ブラフマー) | 67 | 40 | 201장 | 부후다인(ブフダイン), 회전설법(回轉說法), 사마리컴(サマリカーム), 스리스티(スリスティ)<br>사마카자(サマカジャ), 메기도라온(メギドラオン), 알파 블래스터(アルファブラスタ) | 열화의 카드(烈火のカード) |
| ※ 마사무네의 안대(正宗の眼帶) 필요 | | | | | |

JUDGMENT

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법 · 기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 사탄(サタン) | 96 | 56 | 384장 | 그라다인(グラダイン), 빛의 심판(光の裁き), 고자포(高子砲)<br>알파 블래스터(アルファブラスタ), 메기도라온(メギドラオン), 니르바나(ニルヴァーナ) | 붉은 서약의 갑옷(弘誓の鎧) |
| ※ 고발자의 일기(告發者の日記) 필요 | | | | | |

MOON

| 페르소나 이름 | 레벨 | 소비 SP | 카드 | 마법 · 기술 목록 | 아이템 변환 |
|---|---|---|---|---|---|
| 난나루(ナンナル) | 73 | 45 | 292장 | 그라이바(グライバ), 마하라기다인(マハラギダイン), 마하아쿠다인(マハアクダイン)<br>마하가루다인(マハガルダイン), 마하마그다인(マハマグダイン), 메디아라한(メディアラハン) | 축복의 카드(祝福のカード) |
| ※ 우르의 달(ウルの月) 필요 | | | | | |

## 매터리얼 카드(マテリアルカード) 목록

매터리얼 카드는 특수한 페르소나를 소환하는데 필요한 카드이다. 모든 매터리얼 카드를 얻는 방법을 소개한다.

| *아이템 이름* | *소환 가능 페르소나* | *입수 장소 및 방법* |
|---|---|---|
| 스틱스(ステュクス) | DEATH 카론(カロン) | 카지노 아이템 |
| 수련의 꽃병(水蓮の花弁) | PRIESTESS 라크슈미(ラクシュミ) | 카지노 아이템 |
| 무장의 말(武將の駒) | JUSTICE 비샤몬텐(ビシャモンテン) | 카지노 아이템 |
| 칠색의 섬광(七色の閃光) | STAR 이리스(イーリス) | 아오바 공원(青葉公園) 북쪽 |
| 도르도나의 노(ドルドナの櫂) | SUN 이르다나(イルダーナ) | 사자궁(獅子宮) 1층 |
| 우르잔부른(ウルザンブルン) | FORTUNE 스쿨드(スクルド) | 폐공장(廢工場) 1층 창고 |
| 유아독존(唯我獨尊) | HIEROFANT 석가(釋迦) | 폐공장 2호실에서 석가를 쓰러뜨린다 |
| 보구(寶貝) | JUSTICE 나타(ナタ) | 폐공장 4호실에서 나타를 쓰러뜨린다 |
| 마사무네의 안대(正宗の眼帶) | HIEROPHANT 브라후마(ブラフマー) | 폐공장 6호실 |
| 심홍의 날개(深紅の翼) | TEMPERANCE 주작(スザク) | 폐공장 6호실 |
| 룬의 비석(ルーンの石碑) | EMPEROR 오딘(オーディーン) | 폐공장 6호실에서 오딘을 쓰러뜨린다 |
| 황천의 험로(黃泉の險路) | PRIESTESS 이자나미(イザナミ) | 폐공장 6호실에서 이자나미를 쓰러뜨린다 |
| 천의 연변(千の蓮弁) | SUN 비로샤나(ヴィローシャナ) | 폐공장 역원실(役員室)에서 비로샤나를 쓰러뜨린다 |
| 만물의 요람(万物のゆりかご) | EMPRESS 가이아(ガイア) | 폐수처리장(廢液處理場)에서 가이아를 쓰러뜨린다 |
| 노아툰(ノアトゥン) | WORLD 니욜드(ニヨルド) | 페르소나 그린블스티(グリンブルスティ)의 교환 아이템 |
| 우르의 달(ウルの月) | MOON 난나루(ナンナル) | 페르소나 츠쿠요미(ツクヨミ)의 교환 아이템 |
| 살아있는 목의 네클레스(生首のネックレス) | EMPRESS 칼리(カーリー) | 페르소나 둘가(ドゥルガー)의 교환 아이템 |
| 새벽의 명성(明けの明星) | DEVIL 루시퍼(ルシファー) | 페르소나 미카엘(ミカエル)의 교환 아이템 |
| 맥시템페스트(マキシテンペスト) | CHARIOT 시바(シヴァ) | 페르소나 스칸다(スカンダ)의 교환 아이템 |
| 고발자의 일기(告發者の日記) | JUDGMENT 사탄(サタン) | 페르소나 베르제브브(ベルゼブブ)의 교환 아이템 |
| 아바타라(アヴァターラ) | EMPEROR 비슈누(ヴィシュヌ) | 페르소나 라크슈미(ラクシュミ)의 교환 아이템 |
| 풍마의 술서(風魔の術書) | FOOL 후우마코타로(フウマコタロウ) | 페프소나 토비카토우(トビカトウ)의 교환 아이템 |

## 마법, 특수 공격

| 종류 | 이름 | 효과 |
|---|---|---|
| 화염(火炎) | 아기(アギ) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 마하라기(マハラギ) | 적 한 그룹에 대해 약한 피해 |
| | 마하라기온(マハラギオン) | 적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해 |
| | 아기라오(アギラオ) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 지옥의 업화(地獄の業火) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 파이어 스톰(ファイアストーム) | 적 전체에 대해 큰 피해 |
| 빙결(氷結) | 부후(ブフ) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 부후라(ブフーラ) | 적 하나에 대해 큰 피해를 주고 「빙결」로 만든다 |
| 수격(水擊) | 아쿠아(アクア) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 마하아쿠아(マハアクア | 적 한 그룹에 대해 약한 피해 |
| | 아쿠에스(アクエス) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 마하아쿠아다인(マハアクアダイン) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |
| | 카렌트필러(カレントピラー) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 피아렌트(フィアトレント) | 적 전체에 대해 큰 피해 |
| 지변(地變) | 마그나(マグナ) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 마그나스(マグナス) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 마하마그나(マハマグナ) | 적 한 그룹에 대해 약한 피해 |
| | 마하마그나스(マハマグナス) | 적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해 |
| | 마그다인(マグダイン) | 적 하나에 대해 큰 피해 |
| | 마하마그다인(マハマグダイン) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |
| | 락 폴(ロックフォール) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 대지의 분노(大地の怒り) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |

| | | |
|---|---|---|
| 만능(万能) | 잔(ザン) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 잔마(ザンマ) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 잔다인(ザンダイン) | 적 하나에 대해 큰 피해 |
| | 그라이(グライ) | 적 한 그룹에 대해 약한 피해 |
| | 그라다인(グラダイン) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |
| | 메기도(メギド) | 적 전체에 대해 약한 피해 |
| | 메기도라(メギドラ) | 적 전체에 대해 큰 피해 |
| 전격(電擊) | 지오(ジオ) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| 질풍(疾風) | 가루(ガル) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 마하가루(マハガル) | 적 한 그룹에 대해 약한 피해 |
| | 마하라구라(マハガルーラ) | 적 한 그룹에 대해 중간 피해 |
| | 가루다인(ガルダイン) | 적 하나에 대해 큰 피해 |
| | 마하가루다인(マハガルダイン) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |
| | 킬러 윈드(キラーウインド) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| 핵열(核熱) | 프레이(フレイ) | 적 전체에 대해 약한 피해 |
| 신성(神聖) | 하마(ハマ) | 적 하나에 대해 신성 속성의 힘으로 없앤다 |
| | 마한마(マハンマ) | 적 한 그룹을 「빈사」 상태로 만든다 |
| | 하마온(ハマオン) | 적 전체를 「빈사」 상태로 만든다 |
| | 니르바나(ニルヴァーナ) | 적 전체를 「빈사」 상태로 만든다 |
| | 홀리 라이트(ホーリーライト) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| 암흑(暗黒) | 무도(ムド) | 적 하나를 「빈사」 상태로 만든다 |
| | 무도온(ムドオン) | 적 전체를 「빈사」 상태로 만든다 |
| 회복 · 보조 (回復 · 補助) | 디아(ディア) | 우리편 한 명의 HP을 조금 회복한다 |
| | 메디아(メディア) | 우리편 전체의 HP을 조금 회복한다 |
| | 디아라한(ディアラハン) | 우리편 한 명의 HP을 모두 회복한다 |
| | 메디아라한(メディアラハン) | 우리편 전체의 HP을 모두 회복한다 |
| | 회복의 조사(癒しの調べ) | 우리편 전체의 HP을 조금 회복한다 |
| | 송죽매(松竹梅) | 우리편의 HP를 랜덤으로 회복한다 |
| | 리컴(リカーム) | 우리편 한 명의 「빈사」를 회복하고 HP을 조금 회복한다 |
| | 리컴도라(リカームドラ) | 우리편 전체의 「빈사」를 회복하고 사용자는「빈사」 |
| | 파토라(パトラ) | 우리편 한 명의 「수면」「환영」을 회복한다 |
| | 메파토라(メパトラ) | 우리편 전체의 「수면」「환영」을 회복한다 |
| | 코틀디(コトルディ) | 우리편 한 명의 「표의」를 회복한다 |
| | 폼즈디(ポズムディ) | 우리편 한 명의 「맹독」을 회복한다 |
| | 테트라칸(テトラカーン) | 한번만 우리편 하나에 대한 물리 공격을 반사한다 |
| | 마카라칸(マカラカーン) | 한번만 우리편 하나에 대한 마법 공격을 반사한다 |
| | 테트라자(テトラジャ) | 우리편 전체에 대한 「신성」「암흑」 공격을 한 명 한번만 막는다 |
| 상태 변화 마법 (ステータス 變化魔法) | 도르미나(ドルミナー) | 적 하나를 「수면」으로 만든다 |
| | 슬립 스펠(スリープスペル) | 적 하나를 「수면」으로 만든다 |
| | 최면파(催眠波) | 적 전체를 「수면」으로 만든다 |
| | 포이즈마(ポイズマ) | 적 하나를 「맹독」으로 만든다 |
| | 프린파(プリンパ) | 적 하나를 「혼란」으로 만든다 |
| | 마벨러스 댄스(マーベラスダンス) | 적 전체를 「혼란」으로 만든다 |
| | 마링카링(マリンカリン) | 적 하나를 「매혹」으로 만든다 |
| | 키스(投げキッス) | 적 하나를 「매혹」으로 만든다 |
| | 매혹의 댄스(魅惑のダンス) | 적 전체를 「매혹」으로 만든다 |
| | 마후이(マフーイ) | 적 하나를 「마봉」으로 만든다 |
| | 매직 실(マジックシール) | 적 하나를 「마봉」으로 만든다 |
| | 바르작(バルザック) | 적 하나를 「광폭」으로 만든다 |
| | 포효(雄叫び) | 적 전체를 「광폭」으로 만든다 |
| | 이루존(イルゾーン) | 적 하나를 「환영」으로 만든다 |
| | 모래 연기(砂煙) | 적 하나를 「환영」으로 만든다 |
| | 신기루(蜃氣樓) | 적 전체를 「환영」으로 만든다 |
| | 정령 소환(精靈召喚) | 적 전체를 「환영」으로 만든다 |
| | 바르자카이아(バルザカイア) | 우리편 한 명을 「광폭」으로 만든다 |
| | 타르카자(タルカジャ) | 우리편 한 명의 공격력을 2배로 만든다 |
| | 마카카자(マカカジャ) | 우리편 한 명의 마법 위력을 올린다 |
| | 라크카자(ラクカジャ) | 우리편 한 명의 물리 방어력을 올린다 |
| | 사마카자(サマカジャ) | 우리편 한 명의 마법 방어력을 올린다 |
| | 스크카자(スクカジャ) | 우리편 한 명의 스피드를 올린다 |
| 특수 물리 공격 (特殊物理) | 일자 베기(一文字斬り) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 구십구침(九十九針) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 화염격(火炎擊) | 적 하나에게 불꽃의 칼로 약한 피해를 준다 |
| | 빙결도(氷結刀) | 적 하나에게 얼음의 칼로 약한 피해를 준다(추가:빙결) |
| | 질풍참(疾風斬) | 적 하나에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:질풍) |
| | 열풍난무(烈風亂舞) | 적 전체에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:질풍) |
| | 긁기(ひっかき) | 적 하나에 대해 약한 피해 |
| | 독 물어뜯기(毒かみつき) | 적 하나에 대해 약한 피해를 주고 「맹독」으로 만든다 |
| | 돌격(突擊) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 히트 웨이브(ヒートウェイブ) | 적 한 그룹에 대해 큰 피해 |
| | 데스 바운드(デスバウンド) | 적 전체에 대해 큰 피해 |
| | 소닉 펀치(ソニックパンチ) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 트윈 스래쉬(ツインスラッシュ) | 적 하나에 대해 중간 피해 |
| | 선회속탄(旋回速彈) | 적 전체에게 중간 피해 |
| | 광자포(光子砲) | 적 전체에 대해 큰 피해 |
| 브레스(ブレス) | 미라쥬 브레스(ミラージュブレス) | 적 한 그룹을 「환영」으로 만든다 |
| | 블리자드 브레스(ブリザードブレス) | 적 한 그룹에게 중간 피해를 주고 「빙결」로 만든다 |
| | 파이어 브레스(ファイアブレス) | 적 한 그룹에 대해 중간 피해 |
| 기타 | 멀티 디멘전(マルチディメンション) | 적 하나를 「빈사」 상태로 만든다 |
| | 토라프리(トラフーリ ー) | 일부 적을 제외하고 전투에서 확실히 퇴각할 수 있다. |
| | 에스토마(エストマ) | 레벨이 낮은 적의 출현을 억제한다(이동중만 사용가능) |




반란을 제압하는 기사라 되어라!

# 프레임 글라이드

Dreamcast

장르: 3D 대전 액션
제작사: 프롬 소프트웨어
발매일: 7월 15일
발매가: 5,800엔

플레이 스테이션용 게임인 아머드 코어에서 발전되어 온 듯한 DC의 프레임 글라이드. 게이지 하나로 모든 공격을 소화하는 것이나, 공격시 약간의 딜레이가 존재하는 것은 아마도 통신을 염두해 두고 만들었다는 인상이 들었다. 이 게임은 1~2 시간 한 다음, 평가를 내릴 수 없는 게임이다. 참고로 이 게임은 패드만 지원하니 스틱으로 2인용을 할 수 없다는 점을 밝혀 둔다.

## 조작 방법

- 아날로그 방향키 : 카메라 시점 이동
- 방향 버튼 : 상하로 기병의 이동, 좌우로 기병의 회전. 공중에서는 상하좌우로 기병을 움직일 수 있다.
- 스타트 버튼 : 게임의 일시 정지.
- R 트리거 버튼 : 오른쪽으로 수평 이동.
- L 트리거 버튼 : 왼쪽으로 수평 이동.
- A버튼 : 점프
- A버튼 + 방향 버튼 : 대시
- X버튼 + A버튼 : 스크와이어를 사출한다.

*다음 버튼은 거리에 따라 공격 방법이 변화한다.

| | 근거리 | 원거리 |
|---|---|---|
| B버튼 | 검으로 공격 | |
| X버튼 | 방어 | |
| Y 버튼 | 펀치 | 총으로 공격 |
| Y + B 버튼 | 포 공격 · 공중 낙법(受信) | |
| L + R + B 버튼 | 검의 연속공격 | 검에 의한 마법 공격 |
| L + R + Y 버튼 | 펀치의 연속공격 | 부유 기뢰 · 지뢰 · 유도 기뢰 발사 |
| L + R + X 버튼 | 배리어 | |
| L + R + Y + B 버튼 | 급 회피(자신의 기체도, 데미지를 받는다.) | |

# 조작 응용

### 1. 검 공격

검 공격은 가장 기본이 되는 공격이면서 가장 어려운 기술이다. 특히 컴퓨터는 플레이어의 배후를 노리고 대시해 오기 때문에 이 공격을 방패로 막고 역습을 가하는 것이 중요하다. 반대로 플레이어가 대시를 이용하여 검 공격을 가할 수 있는데, 이 때 반드시 B버튼을 한번 눌러서 총을 집어넣어야 한다. 접근한 다음 B버튼을 눌러도 바로 검 공격이 나가는 것이 아니라 총을 집어넣는 동작을 취하기 때문이다. 검 공격을 가할 때 가장 좋은 위치는 적의 배후이다. 왜냐하면 상대가 방패로 막는다고 해도 뒤는 막을 수 없기 때문이다. 또, 스크와이어와의 연계도 생각해 볼 수 있다. 아군의 스크와이어가 앞에서 공격을 하고 있을 때, 뒤로 돌아가 공격을 가하는 방법이 가장 이상적인 공격법이지만, 이때는 성능 좋은 스크와이어가 필요하다.


▲대시로 이동 중 검 공격을 위해서는 B버튼을 눌러야 한다


▲적의 측면을 노리자

### 2. 사격

가장 쉽게 데미지를 줄 수 있는 방법이지만, 그 양이 적다. 속성에 따라 데미지가 변화하니 상대에게 강한 속성을 장비하는 것도 좋다. 점프를 하면서 가하는 사격은 효과가 좋지 않다. 가장 좋은 방법은 L, R트리거로 측면 이동을 하면서 좌, 우 방향키로 상대를 조준하는 것이다. 적을 항상 화면 가운데로 맞추어야 성공률이 오른다.


▲사격은 데미지 량이 적다


◀L, R트리거로 측면을 노려라

### 3. 포공격

맞추기만 하면 제대로 된 데미지를 줄 수 있지만, 성공 확률이 낮다. 가장 좋은 기회는 상대가 스크와이어를 소환할 때이다. 포는 종류에 따라 그 효과가 천차만별이니 장비 부분을 참조하기 바란다.


▲많은 데미지를 주는 포 공격


▲포는 그 종류가 매우 많다

### 4. 실드 방어

실드는 상대의 공격을 정면에서 방어해야만 효과를 발휘할 수 있다. 모든 공격을 다 방어할 수 있지만, 방패도 많이 사용하면 파괴될 수 있다. 보통 상대는 움직이면서 공격을 해 오니 방어만 하고 있으면, 옆과 뒤가 노출될 수 있다. 따라서 실드 방어는 최후의 수단으로 사용하고, 움직이면서 피하는 것이 최선의 방법이다.


◀정면만 방어할 수 있다

### 5. L, R트리거의 활용 및 대시, 점프

L트리거 버튼을 누르면 왼쪽으로, R트리거 버튼을 누르면 오른쪽으로 측면 이동을 하게 된다. 이를 응용하여 좌우 방향키를 섞어서 사용하면 적을 중심으로 선회 이동을 할 수 있다. 또한 대시를 중간 중간에 섞으면 상대의 공격을 효과적으로 피하면서 뒤를 노릴 수 있는 기회도 만들 수 있다. 이동 중에 A버튼을 누르면 대시를 하게 되고 한번 더 A버튼을 누르면 점프를 한다. 제자리에서 A버튼을 누르면 점프를 할 수 있고, 점

프 후에도 방향키와 L, R 트리거로 기체를 조정할 수 있다. 점프 후 바로 A버튼을 누르면 점프를 취소할 수도 있다.



◀상대를 가운데로 놓고 측면 이동

▼점프 중에도 이동할 수 있다



## 전투 화면

**FP 게이지**

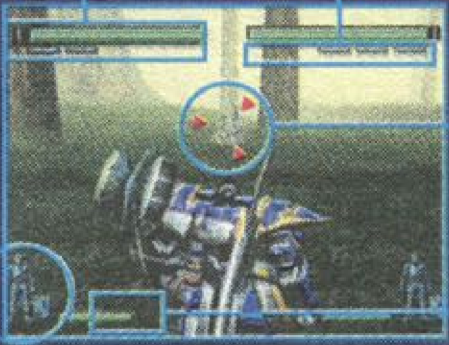
기체의 생명치. 0이 되면 진다.

**스크와이어 게이지**

스크와이어의 생명치. 출현하지 않을 때에는 파란색, 기동중일 때에는 짙은 파란색, 기동 정지 상태가 되면 적색으로 표시되며, 완전히 파괴되면 ×표가 나온다.

**아머 게이지**

각 파츠의 내구도를 표시한다. 파괴의 과정은 색으로 표시되며, 청색→황색→적색→검정색의 순으로 변화한다. 적색이 되면 기능이 파괴되어 부위에 따라 성능을 제대로 발휘할 수 없다. 검정색이 되면 장갑이 완전히 파괴된다.



**록 사이트**

**쉬르드 게이지**

무기를 사용하기 위한 에너지이다. 공격을 할 때마다 소비하게 되며, 에너지가 부족하면 무기를 사용할 수 없다. 시간이 지나면 서서히 회복한다.

## 초기화면 선택

**NEW GAME**

게임을 처음부터 시작한다. 처음에 제시되는 질문 사항의 답변에 따라서 기병의 장비가 결정되며, 기사와 기병의 이름을 입력한다.

**NET GAME**

전화 회선을 사용한 네트 워크 대전 모드에 들어간다(국내에선 사용 불가).

**INTERNET**

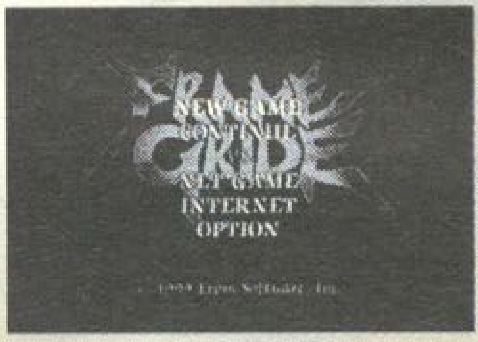
인터넷에 접속한다(인터넷 인증을 받은 DC만).

**CONTINUE**

세이브한 게임을 불러와서 진행한다.

**OPTION**

음량 조정 등의 설정을 하게 된다.




◀초기화면

**VS**

1화면 분할 대전 모드에 들어간다.



▲플레이어의 네트 게임도 즐길 수 있는 프레임 글라이드

## 기병 설정

### 출격(出擊)

랜드 마크를 선택하여 결정하면, 전투가 시작된다. 전투 중에 완전 파손된 장비와 스크와이어는 없어지며, 완전 파괴되지 않은 것은 스테이터스가 회복된다. 장비하지 않은 부분이 있거나 리버레이트 포스가 부족할 경우 출격할 수 없다.



▲플레이어의 LF가 부족하면 출격할 수 없다



▶스테이지 선택 화면

### 훈련(訓練)

적 캐릭터와 자유롭게 대전할 수 있다. 장비와 스크와이어가 파괴되어도 다시 회복된다.



◀마루타와 훈련을 하자!

### 프레임 선택(フレーム選擇)

경장기병, 주장기병, 중장기병으로 프레임을 바꿀 수 있다.



▲플레이어의 취향에 따라 크게 변화하는 부분이다

## 기병조체(騎兵組替)

경장기병, 주장기병, 중장기병의 3 클래스의 프레임을 기준으로, 파츠와 무기를 바꾸어서, 자신만의 프레임 글라이드를 만들 수 있다. 방향 버튼 상하로 부위를 선택하고, 방향 버튼 좌우로 장비를 변경하게 된다. 기본 파츠는, 머리, 두부, 팔, 다리로 이것은 각 프레임에 한정된다. 등에 위치한 마나 드라이브에 장착하는 리버레이트 스톤과 무기는 모든 프레임 클래스에 공통적으로 장착할 수 있다. 부품을 바꾸면 각각의 파츠 파라미터가 화면 왼쪽에 표시된다. Y버튼으로 장비 리스트를 표시할 수 있고, X버튼을 누르면 종합 성능이 표시된다.



◀이곳에서 각종 장비를 교체하게 된다

▼X버튼을 누르면 종합 성능표를 볼 수 있다




| 종합 성능표 | |
|---|---|
| 종합FP | 기병 전체의 생명치를 나타낸다. |
| 공격 성능 | 공격에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다. |
| 내구 성능 | 방어에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다. |
| 이동 성능 | 이동에 관한 성능을 종합적으로 평가한 수치이다. |
| EN 성능 | 에너지의 회복과 효율을 종합적으로 판단한 수치이다. |

## 색 변경(色變更)

프레임 글라이드의 색을 변경하는 메뉴이다. 준비되어 있는 색 중에서 자신이 좋아하는 색을 선택하면 된다. 모두 15색 + 무착색(기본형)이 준비되어 있다.




▲필자는 주로 청색을 사용하였다

## 스크와이어(スクワイア)

스크와이어의 선택과 사출의 설정을 행하는 곳이다. 스크와이어란 기사를 보좌하는 무인기체(無人機體)로 프레임 글라이드에서 방출되는 에너지에 의해 가동된다. 방향 버튼을 상하로 움직여서 스크와이어 설정 윈도우를 선택한 다음, 방향 버튼의 좌우로 그 윈도우에 설정된 스크와이어를 선택한다. 전투에서는 가장 위에 설정된 스크와이어부터 순서대로 사출한다. 설정한 스크와이어를 취소할 경우는, 방향 버튼의 상하로 설정된 윈도우를 선택하여 A버튼을 누른다.

각 스크와이어에는 에너지 소비량이 설정되어 있어서, 선택하면 기체의 리버레이트 포스에서 사출된다. 기체의 리버레이트 포스가 마이너스(붉은 색으로 표시됨)의 상태에서는 출격이나 세이브를 할 수 없다. 또한 Y버튼을 눌러 스크와이어 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 스크와이어를 선택할 수 있다.



◀뛰어난 성능의 스크와이어는 전투를 승리로 이끌어준다

## 마테리알 합성(マテリアル合成)

소유하고 있는 마테리알을 합성한다. 방향 버튼의 좌우로 리액터(합성로)를 선택하여, 방향 버튼 상하로 마테리알을 선택한다. 마테리알 하나만 리액터에 설치하면, 마테리알이 반투명으로 표시된다. 2개의 마테리알을 설치하면, 합성된 장비 또는 스크와이어가 파라미터와 함께 표시되며 A버튼으로 결정할 수 있다. 하지만 파괴되지 않은 총, 검, 포, 리버레이트 스톤은 한 종류에 하나씩만 작성할 수 있다. 합성에 사용한 마테리알은 소비된다.

Y버튼으로 마테리알 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 마테리알을 선택할 수 있다. 마테리알은 모두 13종류이다. 그 중에서는 희귀한 마테리알도 존재하며, 그 마테리알을 통해서 강한 장비를 합성할 수 있다.

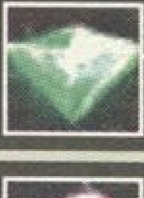
사전에 장비와 스크와이어 등의 각 리스트 상에서, 만들고 싶은 것에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 경고음 비슷한 소리가 나오며, 이후 마테리알 합성 화면으로 가면 합성에 필요한 마테리알이 리액터에 놓여진다.



▶희귀 마테리알이 있으면 성능 좋은 장비를 만들 수 있다



### 마테리알의 종류



**엑시니트(エクシニート)**
귀족과 부유한 상인이 가공하여 몸에 지니는 돌



**파라이트(パライト)**
최고의 광채를 지니고 있으며, 고액 화폐로 사용된다.



**피로하이트(フィロハイト)**
행운의 부적으로, 몸에 잘 지니고 다니는 보석



**말(マール)**
화폐로 유통되는 대단히 일반적인 돌



**크리스트팔(クリズトパル)**
마법의 촉매제로써 넓게 이용되는 돌



**크롬타이트(クロムタイト)**
제국에 넓게 퍼져 있는 주요 구성 물질



**리시아(リシア)**
매우 단단한 물질이지만 마력으로 가공하기 쉽다.



**페람(フェラム)**
그 광채는 심신을 쾌적하게 해 준다고 전해지는 보석



**바스크로아(バスクロア)**
지금은 잃어버린 고대의 기술로 탄생한 희귀석



**앙갈트(アンガルト)**

변경 지방에서만 입수할 수 있다는 희귀석.



**람드(ラムド)**

마력을 축적한 물질이지만 입수하기는 하늘의 별 따기.



**미스릴(ミスリル)**

대지 속에서 잠들고 있으며, 지상에는 나타나지 않는 희귀석.



**오리할콘(オリハルコン)**

전설속에 존재하는 가장 마력이 강한 희귀석.

## 기록(記錄)

게임 데이터의 세이브와 로드, 그리고 전적을 볼 수 있다. 세이브를 할 경우, 메모리 카드가 접속되어 있는 확장 소켓을 선택한 다음, A버튼으로 결정한다. 그 다음, 세이브나 로드하고 싶은 데이터를 결정한다. 그리고 현재 선택되어 있는 기병이 다음과 같은 상태일 때에는 세이브를 할 수 없다.



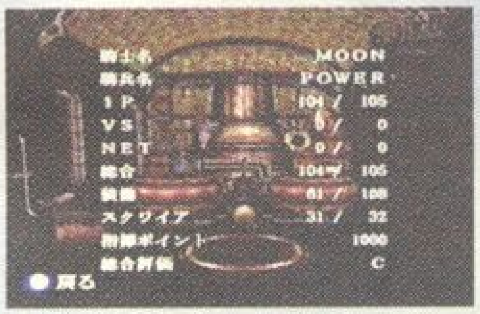

▲전투에 들어가기 전에는 반드시 세이브를 하자

① 장비하지 않은 부분이 있다. (중장기병의 경우 방패는 제외)

② 리버레이트 포스가 부족하다. (LF치가 붉은색으로 표시)

그리고 전적은 다음과 같이 표시된다.

- 기사명(騎士名) : 플레이어의 이름을 나타낸다.
- 기병명(騎兵名) : 플레이어가 조종하는 프레임 글라이드의 이름을 나타낸다.
- 1P : 시나리오를 진행하면서 이긴 승수를 말한다. 프리 지역에서 이겨도 표시된다.
- VS : 2인 대전 게임에서 이긴 승수를 표시한다.
- NET : 통신을 통해서 이긴 승수를 표시한다.
- 종합(總合) : 1P, VS, NET을 통해 이긴 승수를 종합하여 표시한다.
- 장비(裝備) : 현재 갖고 있는 장비 / 총 장비의 수를 표시한다.
- 스크와이어(スクワイア) : 현재 갖고 있는 스크와이어 / 총 스크와이어의 수를 표시한다.
- 지휘 포인트(指揮ポイント) : 한 게임에서 스크와이어를 소환할 때마다 6P씩 가산된다. 이 포인트는 프레임 글라이드의 LF 수치를 올리는 역할을 한다. 최대 1000 포인트까지 올라간다.
- 종합 평가(總合評價) : 플레이어의 등급을 표시한다. 위에 표시된 각종 수치가 올라갈수록 평가가 올라간다. 처음에는 F등급에서 시작한다.




▲전적 화면

## 게임 종료(ゲーム終了)

데모 화면으로 돌아가는 메뉴이다.

# 파츠 및 파라미터 설명

### 머리(頭)

적을 찾기 위한 기능이 내장되어 있으며, 스크와이어를 조작하기 위한 리버레이트 포스를 증가시킬 수 있다. 모든 수치는 4 포인트가 최대이다.

**머리의 파라미터 설명**

- 장비FP(裝備FP) : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성(破壞耐性) : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계(稼動限界) : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 적 탐색 능력(索敵能力) : 이 수치가 높을수록 적 탐색 범위와 거리가 넓어진다.
- 보유LF(保有LF) : 스크와이어를 제어하기 위한 에너지이다.

### 주장기병용 파츠

**샤브 나이프(シャーブナイフ)**

*장갑은 얇지만, 풍부한 LF를 소유하고 있다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.3 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 0.8 |
| 적 탐색 능력 | 1.9 |
| 보유LF | 3.3 |



▲샤브 나이트는 LF수치가 높다

**나이트 마스커레이드(ナイトマスカレイド)**

*각 능력의 밸런스를 중시한 머리.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 1.5 |
| 적 탐색 능력 | 2.2 |
| 보유LF | 1.9 |



▲평범한 장비인 나이트 미스커레이드

### 사탄 헬름(サタンヘルム)

악마를 본따서 만든 머리는 적 본체만을 노린다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.8 |
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 적 탐색 능력 | 1.2 |
| 보유LF | 1.4 |

### 볼트 헤드(ボルトヘッド)

복합 장갑에 의해 내성을 높인 머리.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.7 |
| 파괴내성 | 2.2 |
| 가동한계 | 2.8 |
| 적 탐색 능력 | 1.8 |
| 보유LF | 1.2 |

### 소드 컬러(ソードカラー)

적 탐색 능력을 높였으며, 튀어나온 뿔이 특징이다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.2 |
| 파괴내성 | 1.2 |
| 가동한계 | 1.5 |
| 적 탐색 능력 | 3.1 |
| 보유LF | 1.1 |

## 경장기병용 파츠

### 하레이티아라(ハーレティアラ)

여성의 아름다움을 반영하였고, 적 탐색 능력이 우수한 머리.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.4 |
| 파괴내성 | 0.8 |
| 가동한계 | 0.7 |
| 적 탐색 능력 | 3.0 |
| 보유LF | 1.8 |



▲매우 아름다운 장비이다

### 리디아크레스트(リディアクレスト)

보유LF를 필두로 종합 능력이 높은 머리.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.1 |
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 1.6 |
| 적 탐색 능력 | 1.7 |
| 보유LF | 2.8 |



▲뾰족한 뿔이 특징이다

### 로즈 크라운(ローズクラウン)

보유 LF를 높인 것으로, 과거에도 많이 애용되었다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.2 |
| 파괴내성 | 1.4 |
| 가동한계 | 1.3 |
| 적 탐색 능력 | 0.9 |
| 보유LF | 3.7 |

### 릿지골겟트(リッジゴルゲット)

광범위의 적에게 조준을 맞출 수 있는 머리.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 0.8 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 1.9 |
| 적 탐색 능력 | 2.1 |
| 보유LF | 1.3 |

### 윙 헬름(ウイングヘルム)

내구력을 높인 접근전용 머리.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.8 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 2.7 |
| 적 탐색 능력 | 0.6 |
| 보유LF | 1.0 |

## 중장기병용 파츠

### 론디그나이프(ロンディーグナイフ)

마법이 걸려 있어서, 유도 공격을 제거한다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.5 |
| 파괴내성 | 2.3 |
| 가동한계 | 0.7 |
| 적 탐색 능력 | 2.1 |
| 보유LF | 2.7 |

### 고리아테(ゴリアテ)

전설에 나오는 거인의 이름을 붙인 것으로 내구치가 우수하다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.5 |
| 파괴내성 | 3.9 |
| 가동한계 | 3.9 |
| 적 탐색 능력 | 1.1 |
| 보유LF | 0.8 |

### 스파인아친(スパインアーチン)

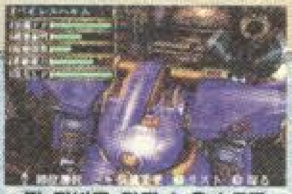
5개의 뿔로 최고의 적 탐색 능력을 발휘한다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.9 |
| 파괴내성 | 2.2 |
| 가동한계 | 1.1 |
| 적 탐색 능력 | 3.9 |
| 보유LF | 2.4 |

### 바이레스 헬름(バイレスヘルム)

FP와 보유 LF가 모두 우수한 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.8 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 1.2 |
| 적 탐색 능력 | 2.7 |
| 보유LF | 3.9 |



▲전 장비중 가장 높은 LF를 갖고 있다

### 미노타우로스 혼(ミノタウロスホーン)

장기병에 적합하게 설계된 표준적 두부.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 3.1 |
| 가동한계 | 1.9 |
| 적 탐색 능력 | 3.1 |
| 보유LF | 2.3 |



▲이름만큼 특이하게 생긴 장비

## 동체(胴體)

체공과 리로드 게이지의 회복량에 영향을 준다. 등에는 리버레이트 스톤을 장비할 수 있다.

### 동체의 파라미터 설명

- ●장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- ●파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●체공성능 : 이 수치가 높을수록 공중에서의 이동 성능이 좋다.
- ●EN회복 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 회복이 빠르다.

## 주장기병용 파츠

### 론델 체스트(ロンデルチェスト)

장비 FP가 높으며, 가혹한 운용에도 견딜 수 있다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.8 |
| 파괴내성 | 3.2 |
| 가동한계 | 1.5 |
| 체공성능 | 2.7 |
| EN회복 | 2.1 |


▲강한 내성을 보이는 론델 체스트

### 핀 아머(フィンアーマー)

고성능의 에너지 발생 장치를 내장하고 있다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 0.6 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 체공성능 | 2.5 |
| EN회복 | 3.6 |


▲EN 회복률이 매우 높다

### 그랜 가드(グランガード)

약점이 없는 성능으로 폭넓게 활용할 수 있다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.6 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 1.8 |
| 체공성능 | 2.6 |
| EN회복 | 2.4 |

### 데몬 스케일(デモンスケイル)

공격을 받으면 FP로 전화시킨다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 0.8 |
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 체공성능 | 2.0 |
| EN회복 | 1.9 |

### 페탈 블레이드(ペタルブレード)

기사의 보호를 위해 왕후가 특별히 제작한 것.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.1 |
| 파괴내성 | 2.3 |
| 가동한계 | 2.9 |
| 체공성능 | 2.7 |
| EN회복 | 1.0 |

## 경장기병용 파츠

### 칼네트 레이저(カルネットレザー)

비행 상태에서 재빠르게 착지할 수 있는 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 0.8 |
| 파괴내성 | 1.7 |
| 가동한계 | 1.3 |
| 체공성능 | 3.1 |
| EN회복 | 3.0 |

### 레티나 라티스(レティナラティス)

EN 회복이 우수한 아름다운 동체 장갑.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.1 |
| 파괴내성 | 1.0 |
| 가동한계 | 1.5 |
| 체공성능 | 2.2 |
| EN회복 | 3.6 |

### 울크 하트(ウルクハート)

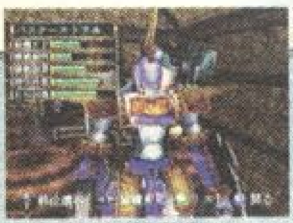
경장기병의 한계까지 장갑을 강화한 동체.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.3 |
| 파괴내성 | 2.3 |
| 가동한계 | 3.7 |
| 체공성능 | 3.4 |
| EN회복 | 1.9 |

### 버스터 스트랄(バスターストラル)

경장기병의 기본이 되는 성능을 지향한 동체.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.7 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 체공성능 | 2.9 |
| EN회복 | 2.7 |


▲지극히 평범한 장비

### 게올기스 아머(ゲオルギスアーマー)

전 장비중 최속의 비행 속도를 자랑한다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.2 |
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 체공성능 | 3.9 |
| EN회복 | 2.1 |


▲체공 성능이 뛰어난 게올기스 아머

## 중장기병용 파츠

### 트리플 다거(トリプルダガー)

중장기병용이면서도 균형이 잘 잡힌 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.0 |
| 파괴내성 | 2.1 |
| 가동한계 | 2.1 |
| 체공성능 | 1.9 |
| EN회복 | 2.8 |

### 찰 아이나(チャールアイナ)

중기사의 갑옷을 본따서 철갑으로 방어하는 장갑.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.1 |
| 파괴내성 | 3.9 |
| 가동한계 | 3.3 |
| 체공성능 | 1.5 |
| EN회복 | 1.0 |

### 앵커 블레이드(アンカーブレード)

튀어나온 3개의 검이 상대의 공격을 되돌린다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.8 |
| 파괴내성 | 2.8 |
| 가동한계 | 1.2 |
| 체공성능 | 1.7 |
| EN회복 | 1.9 |

### 팟 벨리(ポットベリ)

최고의 EN 회복 성능을 보유한 대형의 동체 장갑.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.0 |
| 파괴내성 | 3.1 |
| 가동한계 | 2.8 |
| 체공성능 | 1.5 |
| EN회복 | 3.9 |


최고의 EN회복 장비

### 비틀 아머(ビートルアーマー)

비행 성능이 우수한 곤충 모양의 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.0 |
| 파괴내성 | 2.1 |
| 가동한계 | 1.1 |
| 체공성능 | 2.4 |
| EN회복 | 2.4 |


중장기병의 표준 장비에 속한다

## 팔(腕)

펀치와 검 등을 사용하는 공격에 영향을 준다.

### 팔의 파라미터 설명

- ●장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- ●파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●공격력 : 근거리 공격력을 증가시킨다.
- ●EN효율 : 이 수치가 높을수록 적은 에너지 소비로 근거리 공격을 가한다.

## 주장기병용 파츠

### 마니팔(マニファール)

*안정적인 성능을 자랑하기 때문에 애용하는 기사가 많다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.7 |
| 파괴내성 | 1.5 |
| 가동한계 | 1.4 |
| 공격력 | 1.6 |
| EN효율 | 2.5 |

### 아온암(アオンアーム)

*밸런스를 유지하면서 내구성을 높였다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.0 |
| 파괴내성 | 1.0 |
| 가동한계 | 2.6 |
| 공격력 | 1.3 |
| EN효율 | 2.5 |

### 그린 캐터필러(グリーンキャタピラ)

*적을 가격하여 생명치를 회복할 수 있는 주문이 걸린 장비.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.7 |
| 파괴내성 | 0.8 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 공격력 | 1.1 |
| EN효율 | 2.6 |

### 소드 댄스(ソードダンス)

*중장기병을 능가하는 공격력을 갖고 있다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.1 |
| 파괴내성 | 1.0 |
| 가동한계 | 0.8 |
| 공격력 | 3.0 |
| EN효율 | 2.3 |



공격력이 매우 우수하다

### 윙 코터(ウィングコーター)

*높은 FP를 전제로 설계*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.7 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 1.5 |
| 공격력 | 0.8 |
| EN효율 | 2.7 |



방어력이 우수한 윙 코터

## 경장기병용 파츠

### 르메로 히사르(ルメロヒサール)

*경장기병을 기본으로 개발되었다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.8 |
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 공격력 | 0.8 |
| EN회복 | 2.3 |

### 라플레시아 발트(ラフレシアバルト)

*파괴내성이 높고 실용성이 우수하다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.8 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 1.7 |
| 공격력 | 0.7 |
| EN회복 | 2.5 |

### 블룸밴 브레스(ブルームバンブレス)

*위격으로 적의 공격 에너지를 발산한다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.0 |
| 파괴내성 | 2.5 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 공격력 | 1.0 |
| EN회복 | 2.2 |

### 파트시아 글로브(ファトシアグローブ)

*적을 확실하게 물리치기 위한 공격력 중시 모델.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.4 |
| 파괴내성 | 1.0 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 공격력 | 2.5 |
| EN회복 | 2.0 |



공격력 중시 모델

### 트라이 바인드(トライバインド)

*가동상태의 유지를 중시한 장비.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.0 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 3.0 |
| 공격력 | 1.1 |
| EN회복 | 2.3 |



가동 한계율이 높다

## 중장기병용 파츠

### 트레드 캐논(ツレッドキャノン)

*중장기병의 성능을 안정적으로 이끌어낸다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.4 |
| 파괴내성 | 2.3 |
| 가동한계 | 2.6 |
| 공격력 | 2.3 |
| EN회복 | 1.6 |

### 다이아몬드 킨(ダイヤモンドキーン)

*치장을 제거하고 추가 장갑을 설치하였다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 3.0 |
| 가동한계 | 3.9 |
| 공격력 | 0.9 |
| EN회복 | 1.8 |

### 호일 바우론(ホイールバウロン)

*적을 가격하는 것으로 마력을 침투시켜서 내성을 회복한다.*

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.5 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 공격력 | 1.1 |
| EN회복 | 1.8 |

### 트윈비렘(ツインビレム)

악마의 날개 형상을 본떴으며, 압도적인 공격력을 자랑한다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.2 |
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 2.1 |
| 공격력 | 3.9 |
| EN효율 | 1.3 |


공격력이 가장 높은 장비이다

### 볼크래드(ボールクラッド)

FP와 파괴 내성이 우수한 장갑.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.9 |
| 파괴내성 | 3.9 |
| 가동한계 | 1.8 |
| 공격력 | 1.9 |
| EN효율 | 1.7 |


방어면에서 매우 우수하다

## 다리(脚)

기동성과 안정성에 크게 영향을 준다.

### 다리의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 안정성 : 이 수치가 높을수록 공격을 받았을 때 반동이 적다.
- 기동력 : 이 수치가 높을수록 대시할 때 이동속도가 빠르다.

## 주장기병용 파츠

### 블릭슈퍼(ブリックスパー)

서방의 기술을 활용하여 위력 흡수 성능을 보유하고 있다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.6 |
| 파괴내성 | 1.7 |
| 가동한계 | 1.7 |
| 안정성 | 3.0 |
| 기동력 | 2.1 |

### 팔크로스(ファルクロス)

결점이 없는 성능으로 폭넓게 운용할 수 있다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 2.5 |
| 가동한계 | 2.4 |
| 안정성 | 1.5 |
| 기동력 | 2.0 |

### 어스로시스크와이스(アスロシスクワイス)

본래는 급선회 기능을 실험하기 위해 태어났다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.3 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 0.7 |
| 안정성 | 1.5 |
| 기동력 | 1.2 |

### 어스트힐(アストーヒール)

내구력을 추구한 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.1 |
| 파괴내성 | 2.6 |
| 가동한계 | 3.9 |
| 안정성 | 0.9 |
| 기동력 | 1.9 |


내구력 중시 모델이다

### 소드신(ソードシン)

지상에서의 이동 속도가 우수한 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 1.0 |
| 안정성 | 1.2 |
| 기동력 | 2.7 |


빠른 움직임이 가능하다

## 소경장기병용 파츠

### 알테나스커트(アルテナスカート)

재빠른 공격을 현실화한 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.9 |
| 파괴내성 | 1.0 |
| 가동한계 | 1.3 |
| 안정성 | 1.2 |
| 기동력 | 3.6 |

### 레미엘가터(レミエルガーター)

강습용으로 고안되어 기동성을 강화하였다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.8 |
| 파괴내성 | 0.4 |
| 가동한계 | 1.1 |
| 안정성 | 0.6 |
| 기동력 | 3.9 |

### 그레이스트라이크(グレイストライク)

경장기병의 약점인 안정성을 강화하였다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 1.1 |
| 파괴내성 | 0.7 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 안정성 | 2.9 |
| 기동력 | 3.2 |

### 나이트글로리(ナイトグローリー)

경장기병을 보호할 수 있는 내구력이 특징이다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.2 |
| 파괴내성 | 1.5 |
| 가동한계 | 3.2 |
| 안정성 | 1.2 |
| 기동력 | 3.0 |


방어력과 기동성을 살린 모델

### 네스트랜저(ネストランザ)

경장기병의 성능을 밸런스 좋게 이끌어 낸다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 2.2 |
| 안정성 | 1.9 |
| 기동력 | 3.4 |


밸런스를 중요시하였다

## 중장기병용 파츠

### 로터스 블루(ロータスブルー)

중장용 다리의 대명사로 옛부터 사용되어 왔다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.2 |
| 파괴내성 | 2.9 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 안정성 | 2.7 |
| 기동력 | 1.5 |

### 바렐 그레이브(バレルグレーブ)

여러 번의 전투를 통해서 장갑이 극도로 거대화된 장비.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.0 |
| 파괴내성 | 3.9 |
| 가동한계 | 3.7 |
| 안정성 | 2.5 |
| 기동력 | 1.0 |

### 타이거 리리(タイガーリリー)

중장비라고 불리기 힘들 정도로 이동성이 우수하다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 2.1 |
| 파괴내성 | 2.2 |
| 가동한계 | 1.1 |
| 안정성 | 1.9 |
| 기동력 | 2.0 |

### 스케일 타시트(スケールタシット)

걷는 동안 여유마력으로 생명치를 회복시킨다.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 0.7 |
| 파괴내성 | 3.0 |
| 가동한계 | 2.7 |
| 안정성 | 2.2 |
| 기동력 | 1.1 |



걸으면 생명치가 조금씩 회복된다

### 베니즌(ベニソン)

압도적인 힘과 안정감이 특징.

| | |
|---|---|
| 장비FP | 3.9 |
| 파괴내성 | 3.0 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 안정성 | 3.9 |
| 기동력 | 0.7 |



시드라넬을 상대할 때 반드시 필요하다

## 방패(盾)

데미지를 감소시키고, 검의 공격을 통겨낼 수 있다. 공격력을 증가시키는 것도 있다.

**방패의 파라미터 설명**

- ●공격력 : 펀치의 공격력을 증가시킨다.
- ●파괴내성 : 방패가 완전히 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●가동한계 : 방패가 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- ●위격방어 : 이 수치가 높을수록 근거리 공격의 데미지를 적게 받는다.
- ●마법방어 : 이 수치가 높을수록 원거리 공격의 데미지를 적게 받는다.

## 방패의 종류

### 프레임 리프(フレイムリーフ)

물리공격과 마법공격을 폭넓게 방어할 수 있는 방패.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.0 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 3.0 |
| 위격방어 | 3.3 |
| 마법방어 | 3.0 |

### 에텔 가드(エーテルガード)

마법에 대한 방어력이 우수한 방패.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.0 |
| 파괴내성 | 1.5 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 위격방어 | 2.9 |
| 마법방어 | 3.9 |

### 고식 블랜트(ゴシックブラント)

위격방어에 우수한 대형 방패.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.0 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 3.0 |
| 위격방어 | 3.8 |
| 마법방어 | 2.0 |

### 메탈 블러드(メタルブラッド)

@ 공수의 밸런스를 중시한 방패.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.1 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 위격방어 | 2.8 |
| 마법방어 | 2.9 |

### 스폰 툰(スポンツーン)

접근전의 공방에 대해서 우수한 효과를 발휘한다.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.1 |
| 파괴내성 | 0.8 |
| 가동한계 | 1.9 |
| 위격방어 | 4.0 |
| 마법방어 | 1.3 |

### 랜솔(ランソール)

방어력보다도 공격에 우수한 방패.

데이터 불명

### 크로스 실드(クロスシールド)

십자로 그려진 장갑은 장기간의 사용에도 견뎌낸다.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.0 |
| 파괴내성 | 3.8 |
| 가동한계 | 3.8 |
| 위격방어 | 2.9 |
| 마법방어 | 3.0 |



높은 방어 성능을 자랑한다

### 루테란 실드(ルテランシールド)

방패의 기능을 보유하면서 공격력을 부가한 방패.

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.7 |
| 파괴내성 | 1.2 |
| 가동한계 | 3.0 |
| 위격방어 | 3.0 |
| 마법방어 | 3.3 |



높은 방어력과 함께 공격력을 겸비하였다

## 총(銃)

원거리에서 주요한 공격 수단이 되는 무기로 속성에 따라서 다양한 탄환이 발사된다.

### 총의 파라미터 설명

- 공격력 : 1회 사격으로 얻을 수 있는 데미지를 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 연사성능 : 이 수치가 높을수록 연사 속도가 빠르다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

## 총의 종류

### 소울 스트라이크(ソウルストライク)

*강력한 탄환을 발사하는 단발총*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.9 |
| 사정 | 1.8 |
| 탄속 | 1.0 |
| 연사성능 | 0.8 |
| EN효율 | 2.1 |

### 디스트럭트 스테어(デストラクトステア)

*탄환을 포신으로 확산시켜서 발사한다.*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.5 |
| 사정 | 2.2 |
| 탄속 | 1.5 |
| 연사성능 | 0.7 |
| EN효율 | 3.0 |

### 나이트 크래셔(ナイトクラッシャー)

*공명된 파동탄을 발사하는 근거리용의 총*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.9 |
| 사정 | 1.0 |
| 탄속 | 0.7 |
| 연사성능 | 3.9 |
| EN효율 | 3.6 |

### 프릿차(フリッアー)

*거대한 탄환을 확산시켜서 연속 사출한다.*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.2 |
| 사정 | 1.9 |
| 탄속 | 1.2 |
| 연사성능 | 0.8 |
| EN효율 | 1.9 |

### 론크로임(ロンクロイム)

*통상 사격보다도 폭탄의 사출을 중시하였다.*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 0.8 |
| 사정 | 2.0 |
| 탄속 | 1.2 |
| 연사성능 | 0.9 |
| EN효율 | 3.9 |

### 로열 스피어(ロイヤルスピア)

*대량의 에너지를 한번에 병렬 발사한다.*

데이터 불명

### 스키어보나(スキアヴォーナ)

*연사성이 우수한 표준형 총*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.3 |
| 사정 | 2.0 |
| 탄속 | 1.3 |
| 연사성능 | 2.9 |
| EN효율 | 3.5 |



가장 자주 이용되는 총

### 팔콘 애로우(ファルコンアロー)

*저격용 총으로 최고의 사정거리를 지니고 있다.*

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.1 |
| 사정 | 2.9 |
| 탄속 | 2.9 |
| 연사성능 | 2.0 |
| EN효율 | 3.6 |



사정 거리가 가장 길다

## 검(劍)

접근전에서 유리한 공격 수단이 된다. 원거리에서는 종류와 속성에 따라 마법 공격을 가하며 효과도 틀리다.

### 검의 파라미터 설명

- 원공격력 : 원거리에서 검마법(劍魔法)으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 원사정 : 원거리에서 검마법의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 근공격력 : 근접 공격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 근공격속 : 근접 공격의 속도를 표시한다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

## 검의 종류

### 엑스칼리버(エクスカリバー)

*가늘고 긴 칼에서 강력한 마법을 발사한다.*

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 2.0 |
| 원사정 | 2.8 |
| 근공격력 | 1.2 |
| 근사정 | 3.4 |
| EN효율 | 2.5 |

### 묘르닐(ミョルニール)

*햄머와 비슷한 중량을 이용하여 공격한다.*

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 2.0 |
| 원사정 | 1.5 |
| 근공격력 | 4.0 |
| 근사정 | 1.8 |
| EN효율 | 2.6 |

### 레바테인(レーヴァテイン)

*나는 칼날은 압도적인 위력으로 상대를 벤다.*

데이터 불명

**프레임리프(フレイムリーフ)**

찌르기와 베기의 공격이 가능한 도끼

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 2.2 |
| 원사정 | 0.8 |
| 근공격력 | 2.6 |
| 근사정 | 2.1 |
| EN효율 | 2.8 |

**안스웰라(アンスウェラー)**

검고 무거운 칼날로 접근해오는 자를 베어낸다

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 1.5 |
| 원사정 | 1.2 |
| 근공격력 | 3.1 |
| 근사정 | 2.5 |
| EN효율 | 3.0 |

**룬메이스(ルーンメイス)**

폭발계의 공격이 우수한 마법 공격 중시 무기

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 3.3 |
| 원사정 | 0.5 |
| 근공격력 | 1.9 |
| 근사정 | 2.9 |
| EN효율 | 3.2 |

**발뭉크(ヴァルムンク)**

마법공격이 우수하며, 근접공격도 안정적이다

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 1.3 |
| 원사정 | 2.8 |
| 근공격력 | 2.8 |
| 근사정 | 3.5 |
| EN효율 | 2.3 |


평균적인 능력을 지닌 발뭉크

**듀란달(デュランダル)**

원거리나 근거리에서 상대하기 좋은 검

| | |
|---|---|
| 원공격력 | 1.1 |
| 원사정 | 3.0 |
| 근공격력 | 2.5 |
| 근사정 | 3.7 |
| EN효율 | 3.2 |


접근전에서 최고의 성능을 발휘한다

## 포(砲)

에너지를 대량으로 소비하며, 강력한 마법 공격을 사용하는 무기이다.

**포의 파라미터 설명**

- 공격력 : 1회 사격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 회복속도 : 사격후에 리로드 게이지가 회복하는 속도를 나타낸다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

## 포의 종류

**엑소더스 게이트(エクソダスゲート)**

다른 세계로의 문을 열어서 상대를 집어넣는다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.1 |
| 사정 | 0.0 |
| 탄속 | 0.0 |
| 회복속도 | 1.9 |
| EN효율 | 3.7 |

**궁그닐 차지(グングニルチャージ)**

방출된 빛의 검이 적을 향하여 직진한다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 3.8 |
| 사정 | 3.8 |
| 탄속 | .8 |
| 회복속도 | 1.7 |
| EN효율 | 2.3 |

**드라고닉 메테오(ドラゴニックメテオ)**

소환된 용이 적을 향하며, 파괴 위동을 날린다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.9 |
| 사정 | 2.7 |
| 탄속 | 0.8 |
| 회복속도 | 1.8 |
| EN효율 | 3.2 |

**프레임 버드(フレイムバード)**

방출된 정령이 적 위에서 급강하한다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.1 |
| 사정 | 2.8 |
| 탄속 | 2.5 |
| 회복속도 | 1.8 |
| EN효율 | 3.2 |

**솔로몬즈 로브(ソロモンズローブ)**

기체를 청색의 빛으로 감싸고 자신의 몸으로 적을 분쇄한다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.2 |
| 사정 | 3.3 |
| 탄속 | 2.5 |
| 회복속도 | 2.0 |
| EN효율 | 3.7 |

**엘더 루인(エルダールイン)**

신성한 결계를 편성하여 적의 공격을 무효화한다

데이터 불명

**홀리 레이(ホーリーレイ)**

성스러운 뇌광으로 적에게 고통을 안긴다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 1.5 |
| 사정 | 0.3 |
| 탄속 | 0.0 |
| 회복속도 | 1.9 |
| EN효율 | 3.4 |


접근전에서 위력을 발휘하는 홀리 레이

**엘레먼탈 송(エレメンタルソング)**

방출된 요정이 적을 추격한다

| | |
|---|---|
| 공격력 | 2.0 |
| 사정 | 2.8 |
| 탄속 | 2.5 |
| 회복속도 | 1.9 |
| EN효율 | 3.4 |


높은 공격 성공률을 자랑한다

## 스크와이어

스크와이어의 속성과 주행 방식에 따른 차이점 적을 것.

### 스크와이어의 파라미터 설명

- ●파괴내성 : 스크와이어가 완전하게 파괴될 때까지의 생명치를 나타낸다.
- ●가동한계 : 스크와이어가 기능을 정지하여 움직일 수 없을 때까지의 생명치를 나타낸다.
- ●공격력 : 공격으로 줄 수 있는 데미지의 종합적인 평가치를 표시한다.
- ●기동력 : 이 수치가 높을수록 이동속도가 빠르다.
- ●전술능력 : 전투에 대한 작전 행동 능력의 높고 낮음을 나타낸다.

## 스크와이어의 종류

### 빌크스(ヴィルクス)

*접근하는 적 기병을 향해 자폭한다.*

| 화속성, 부유, LF | 1800 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 0.8 |
| 공격력 | 4.0 |
| 기동력 | 1.5 |
| 전술능력 | 2.8 |

### 발로스(ヴァルロス)

*하늘을 부유하면서 빙탄을 4방향으로 발사한다.*

| 수속성, 부유, LF | 1900 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 2.1 |
| 공격력 | 1.1 |
| 기동력 | 1.0 |
| 전술능력 | 1.6 |

### 엔미니아(エンミニア)

*두터운 장갑을 갖고 있으며, 소규모의 소용돌이로 공격한다.*

| 풍속성, 활주, LF | 1900 |
|---|---|
| 파괴내성 | 0.8 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 공격력 | 1.5 |
| 기동력 | 1.1 |
| 전술능력 | 0.9 |

### 안크레이(アンクレイ)

*고속으로 날아다니면서 적을 사격한다.*

| 풍속성, 부유, LF | 2800 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 1.2 |
| 공격력 | 1.8 |
| 기동력 | 3.6 |
| 전술능력 | 1.5 |

### 아이올(アイオール)

*주인 기병의 측면에 붙어서 따라다니며, 다가오는 적을 공격한다.*

| 수속성, 부유, LF | 3000 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.5 |
| 가동한계 | 1.8 |
| 공격력 | 1.4 |
| 기동력 | 3.8 |
| 전술능력 | 2.0 |

### 돌간(ドルガン)

*땅을 기어다니면서 위격파로 적을 물러서게 만든다.*

| 토속성, 활주, LF | 3200 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 1.9 |
| 공격력 | 1.3 |
| 기동력 | 0.9 |
| 전술능력 | 1.0 |

### 돌로우(ドルロウ)

*주인 기병의 앞에 불의 배리어를 발생시킨다.*

| 화속성, 활주, LF | 2700 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.2 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 공격력 | 0.0 |
| 기동력 | 2.7 |
| 전술능력 | 0.4 |

### 함미니카(ハムリニカ)

*느릿느릿 적에게 접근하여 불의 폭탄을 발사한다.*

| 화속성, 활주, LF | 3100 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.7 |
| 가동한계 | 1.7 |
| 공격력 | 1.9 |
| 기동력 | 0.6 |
| 전술능력 | 0.7 |

### 하레스니아(ハレスニア)

*소형의 총탄을 발사하는 광파로 공격한다.*

| 수속성, 부유, LF | 2700 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 1.6 |
| 공격력 | 1.6 |
| 기동력 | 1.1 |
| 전술능력 | 0.9 |

### 하이트레(ハイトーレ)

*적을 추격하는 바람의 칼을 발사한다.*

| 풍속성, 활주, LF | 3300 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 1.6 |
| 공격력 | 1.8 |
| 기동력 | 2.0 |
| 전술능력 | 1.0 |

### 하이렌트(ハイレント)

*고속으로 날아다니는 돌덩어리로 곤란해진 적을 공격한다.*

| 토속성, 활주, LF | 2600 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.8 |
| 가동한계 | 1.8 |
| 공격력 | 1.3 |
| 기동력 | 1.2 |
| 전술능력 | 1.0 |

### 멜코트(メルコート)

*전장을 뛰어다니면서 불의 고속탄을 발사한다.*

| 화속성, 보행, LF | 2500 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.5 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 공격력 | 1.4 |
| 기동력 | 0.8 |
| 전술능력 | 2.1 |

### 메키아릴(メキアリル)

*두터운 장갑으로 몸을 보호하면서 얼음 폭탄으로 공격한다.*

| 수속성, 보행, LF | 3200 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 공격력 | 2.0 |
| 기동력 | 1.1 |
| 전술능력 | 2.0 |

### 메슈노스(メシュノス)

*일격이탈을 반복하면서 활모양의 탄으로 공격한다.*

| 풍속성, 보행, LF | 2600 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 2.3 |
| 공격력 | 1.7 |
| 기동력 | 1.1 |
| 전술능력 | 2.1 |

### 멜린크(メルリンク)

*지진을 일으켜서 적을 곤란하게 만든다.*

| 토속성, 활주, LF | 3000 |
|---|---|
| 파괴내성 | 1.3 |
| 가동한계 | 2.3 |
| 공격력 | 2.0 |
| 기동력 | 1.0 |
| 전술능력 | 2.2 |

### 엘크리스(エルクリス)

불의 파동을 발사하면서 얇은 팔로 적을 찌른다.

| | |
|---|---|
| 화속성, 보행, LF | 3300 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 2.2 |
| 공격력 | 3.2 |
| 기동력 | 2.0 |
| 전술능력 | 1.1 |

### 볼나이트(ボルナイト)

계속해서 발사하는 빙탄으로 적을 힘들게 만든다.

| | |
|---|---|
| 수속성, 활주, LF | 4100 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 2.6 |
| 공격력 | 3.4 |
| 기동력 | 1.3 |
| 전술능력 | 2.7 |

### 레스티트(レスティート)

바람의 고리와 양팔의 칼로 적을 공격한다.

| | |
|---|---|
| 풍속성, 부유, LF | 4300 |
| 파괴내성 | 1.6 |
| 가동한계 | 2.0 |
| 공격력 | 3.5 |
| 기동력 | 4.0 |
| 전술능력 | 2.5 |

### 비비아니트(ビビアニト)

경쾌하게 전장을 뛰어다니면서 유도 폭탄을 발사한다.

| | |
|---|---|
| 토속성, 보행, LFF | 4600 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 1.9 |
| 공격력 | 2.0 |
| 기동력 | 2.2 |
| 전술능력 | 2.8 |

### 라루가하(ラールガハ)

광선으로 견제하면서 틈이 보이면 양손의 검으로 공격한다.

| | |
|---|---|
| 화속성, 활주, LF | 4000 |
| 파괴내성 | 1.9 |
| 가동한계 | 2.5 |
| 공격력 | 2.9 |
| 기동력 | 1.9 |
| 전술능력 | 2.1 |

### 큐피쿠르스(キュピグルス)

적에게서 이탈하여 긴 사정거리의 탄으로 주인을 엄호한다.

| | |
|---|---|
| 수속성, 부유, LFF | 2900 |
| 파괴내성 | 0.8 |
| 가동한계 | 1.2 |
| 공격력 | 1.3 |
| 기동력 | 2.6 |
| 전술능력 | 2.7 |

### 지스트발드(ジストバルド)

바람의 고리로 적을 추격하면서, 양손의 검으로 적의 움직임을 봉쇄한다.

| | |
|---|---|
| 풍속성, 보행, LF | 3900 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 2.2 |
| 공격력 | 3.5 |
| 기동력 | 2.1 |
| 전술능력 | 1.9 |

### 가비모렐(ガビモレル)

보통은 주인의 앞을 지키지만, 때때로 적을 향해 접근전을 시도한다.

| | |
|---|---|
| 토속성, 보행, LFF | 2600 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 1.6 |
| 공격력 | 1.5 |
| 기동력 | 2.4 |
| 전술능력 | 2.9 |

### 쿠볼우(クーヴルウー)

주인의 위에서 대기하면서 접근해오는 적에게 광선을 발사한다.

| | |
|---|---|
| 화속성, 부유, LF | 1950 |
| 파괴내성 | 0.9 |
| 가동한계 | 1.2 |
| 공격력 | 1.9 |
| 기동력 | 3.8 |
| 전술능력 | 1.7 |

### 암다이라스(アムダイラス)

두터운 장갑을 활용하여 확실하게 적으로 접근한다.

| | |
|---|---|
| 수속성, 활주, LF | 6000 |
| 파괴내성 | 3.6 |
| 가동한계 | 4.0 |
| 공격력 | 1.5 |
| 기동력 | 0.7 |
| 전술능력 | 2.4 |

### 밀나크(ミルナーク)

고속으로 주행하면서 유도 기뢰를 발사한다.

| | |
|---|---|
| 풍속성, 활주, LF | 3780 |
| 파괴내성 | 1.1 |
| 가동한계 | 2.1 |
| 공격력 | 2.4 |
| 기동력 | 3.3 |
| 전술능력 | 1.4 |

### 리슈길(リシュギル)

강력한 지상파로 적을 접근하지 못하도록 만든다.

| | |
|---|---|
| 토속성, 보행, LF | 5400 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 2.8 |
| 공격력 | 2.9 |
| 기동력 | 1.5 |
| 전술능력 | 3.2 |

### 암가랄(アムガーラル)

지뢰를 발생시켜 접근하는 것을 전도시킨다.

| | |
|---|---|
| 토속성, 활주, LF | 6300 |
| 파괴내성 | 4.0 |
| 가동한계 | 3.9 |
| 공격력 | 2.1 |
| 기동력 | 0.3 |
| 전술능력 | 2.4 |

### 릿슈니스크(リッシュニスク)

산탄과 강력한 파동탄으로 적을 공격한다.

| | |
|---|---|
| 풍속성, 활주, LF | 5700 |
| 파괴내성 | 2.1 |
| 가동한계 | 2.9 |
| 공격력 | 2.8 |
| 기동력 | 1.4 |
| 전술능력 | 3.3 |

### 랄아레이(ラールアレイ)

얼음 폭탄과 유도 미사일의 연계로 공격한다.

| | |
|---|---|
| 수속성, 활주, LF | 5800 |
| 파괴내성 | 2.0 |
| 가동한계 | 3.0 |
| 공격력 | 2.4 |
| 기동력 | 1.9 |
| 전술능력 | 3.0 |

### 지스트이렐(ジストイーレル)

폭발하는 탄과 손의 칼로 적을 분쇄시킨다.

| | |
|---|---|
| 화속성, 보행, LF | 5900 |
| 파괴내성 | 1.8 |
| 가동한계 | 2.8 |
| 공격력 | 3.7 |
| 기동력 | 2.2 |
| 전술능력 | 3.2 |

## 리버레이트 스톤

프레임 글라이드의 등에 있는 마나 드라이브에는 4개의 리버레이트 스톤을 적재할 수 있다. 이 리버레이트 스톤의 조합으로 기체가 얻을 수 있는 힘을 리버레이트 포스라고 부르며, 속성 변화와 스크와이어 컨트롤을 할 수 있다. 리버레이트 스톤은 크게 3개로 분류할 수 있다.

1) 속성 변화 : 가장 위에 설치되는 것으로 기체에게 화(火), 수(水), 풍(風), 토(土)의 속성을 부여한다.



속성 변화는 상대에 따라 변화해야 한다

| | |
|---|---|
| 파이어 스톤 | 기병에게 화속성을 부여하며, 공격력을 증가시킨다. |
| 아쿠아 스톤 | 기병에게 수속성을 부여하며, FP를 증가시킨다. |
| 윈드 스톤 | 기병에게 풍속성을 부여하며, 비행 시간을 연장시킨다. |
| 어스 스톤 | 기병에게 토속성을 부여하며, 내구치를 증가시킨다. |

2) 마력 부여 : 두 번째와 세 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 공격력을 올리는 등, 기체의 파워를 올릴 수 있다.



모두 2개를 설치할 수 있으며, 보조 역할을 담당하는 리버레이트 스톤

| | |
|---|---|
| 스매시 스톤(スマッシュストーン) | 공격력을 증가시킨다. |
| 프로텍팅 스톤 | 장갑과 방패의 내구치를 증가시킨다. |
| 브레스 스톤 | FP를 증가시킨다. |
| 헤비 스톤 | 안정성을 높인다. |
| 디텍트 스톤 | 적 탐색 능력을 높인다. |
| 에텔 스톤 | 리로드 게이지 회복의 속도를 상승시킨다. |
| 헤이스트 스톤 | 대시시의 속도를 상승시킨다. |
| 프레임 스톤 | 골격이 갖는 내구력을 증가시킨다. |

3) 스크와이어 컨트롤러 : 네 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 스크와이어의 성능에 영향을 준다.

| | |
|---|---|
| 포스 스톤 | LF를 증가시킨다. |
| 기어스 스톤 | 속성이 다른 스크와이어의 공격력 저하를 방지한다. |
| 그랜트 스톤 | 스크와이어의 공격력을 증가시킨다. |
| 실드 스톤 | 스크와이어의 방어력을 증가시킨다. |

**속성의 상관표**

화(火)는 풍(風)에 강하고, 토(土)에 약하다.
수(水)는 토(土)에 강하고, 풍(風)에 약하다.
풍(風)은 수(水)에 강하고, 화(火)에 약하다.
토(土)는 화(火)에 강하고, 수(水)에 약하다.

프롤로그

제국력 700년.

황제 레기리오를 죽음에 이르게 한 졸트 변경 백작의 반란은 대륙 전체를 전쟁터로 만들어 버렸다. 제국을 통치하는 6명의 선제후( )들은 단결하고 이 폭동에 대항하였지만, 졸트 공이 이끄는 9인의 기사단의 앞에 무릎을 꿇게 되었으며, 제국의 멸망은 시간 문제였다.

사람들의 희망은 마지막 선제후인 미란제 대사교의 존재였다. 늙어서 병상에 있던 대사교는 이 미증유의 위기를 앞에 두고, 한 명의 기사를 불렀다.



폐허로 변한 대륙



당신은 미란제 대사교에 의해 기사가 된다

「너에게 기사의 칭호를 내린다. 인도에 따르고, 그 검을 휘둘러라. 옛부터 전해져 오는 갑주( )의 거인과 함께…」

NEW GAME을 선택하면 다음의 질문에 선택해야만 한다. 질문에 대한 답변에 따라서 플레이어가 타게 될 기병의 장비가 변하게 된다. 장비는 게임을 진행하면서 모을 수 있기 때문에 다른 것으로 교체할 수 있으니 크게 신경 쓰지 않아도 되는 부분이다.

***우리들은 기사의 운명을 결정하는 자. 기사가 되길 원하는 자여. 우리들의 질문에 대답을 하라. 귀공에게 상응하는 힘을 주겠다.***

1. **귀공의 투구에 붙어 있는 깃털 장식은?**
   A. 밤에 눈이 빛나는 올빼미의 깃털
   B. 포획물을 사냥하는 수리의 깃털
   C. 우아한 백조의 깃털

2. **귀공이 희망하는 문장은?**
   A. 백색 날개의 천마
   B. 소생하는 불사조
   C. 강하게 포효하는 용

3. **귀공에게 필요한 힘은?**
   A. 시련을 극복할 수 있는 힘
   B. 약자를 지킬 수 있는 힘
   C. 액운과 재앙을 피할 수 있는 힘

4. **귀공이 마상 시합에 나갈 때의 말은?**
   A. 기민하고 날렵하게 뛰는 백마
   B. 두려움이 없는 흑마
   C. 주인공을 떨어뜨리지 않는 화려한 털의 말

5. **모든 것을 찌르는 창과 뚫을 수 없는 방패, 귀공이 원하는 물품은?**
   A. 모든 것을 찌르는 창
   B. 뚫을 수 없는 방패
   C. 아무 이상이 없는 칼

6. **귀공이 사냥에 임할 때 필요한 것은?**
   A. 한꺼번에 잡을 수 있는 그물
   B. 일격에 잡기 위한 강력한 활
   C. 많은 사냥물을 사냥하기 위한 화살통

7. **귀공이 태어난 날을 기록하라.**
   플레이어의 태어난 날을 적으면 된다.

***운명의 문은 열렸다. 이 땅에 새로운 전설이 되길 원하는 귀공이 부여받는 거인의 이름과 귀공의 이름을 이 책에 기록하라.***

(기사명, 기병명 입력)
■A버튼 : 결정, ■B버튼 : 소거,
■Y버튼 : 영문, 기호 ■스타트 버튼 : 결



각각의 답변에 따라 기병이 변화한다

# 스테이지 설명

## The Fossil Desert(발굴의 사막)




### 사력의 기사, 골드바

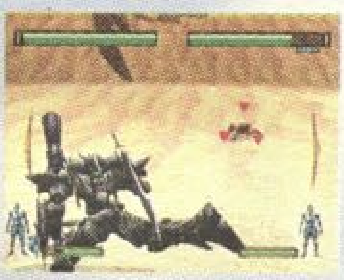
■제 2장갑 기사 단장. 옛 기사의 가업을 지키는 변경 백작의 중신.
■클래스 : 중장갑병
■속성 : 토




첫 번째 스테이지이자 첫 전투이다. 초기 상태에는 마테리알이 없기 때문에 스크와이어를 만들 수 없다. 그렇기 때문이 이 전투는 스크와이어 없이 단독으로 해결해야 한다. 아직도 스크와이어의 개념을 잘 이해 못하는 게이머가 있을 것 같은데, 이것은 일종의 하인이라고 보면 된다. 함께 공격을 하거나, 앞이나 뒤에서 엄호를 해주는 등의 역할을 분담한다. 단 이들은 컴퓨터가 조정하기 때문에 때로는 이상한 행동을 할 때가 있다. 너무 스크와이어만 믿다가는 의외의 패배를 당할 수도 있다. 또한 적의 스크와이어를 처리하면 마테리알이 나타난다. 마테리알 2개로 모든 부품을 만들 수 있기 때문에, 마테리알 하나 하나가 매우 중요하다. 특히 바스크로아, 앙갈트, 람드, 미스릴, 오리할콘과 같은 희귀 마테리알도 스크와이어에서 주로 나오므로 반드시 적의 스크와이어를 처리한 다음, 적 기사를 죽이자.

골드바는 중장갑병이기 때문에 행동이 둔하므로 주위를 돌면서 사격을 가하고 틈이 보이면 접근하여 연속 검을 사용하자. 접근한 다음에는 부스터로 재빨리 이탈할 것. 이 스테이지는 사막이지만 고대 유적이 묻어 있기 때문에 대시 이동 중에 걸릴 경우가 있다. 이때 가만히 서있는 경우와 같은 상태가 되므로 공격을 받기 쉽다. 주변의 환경을 파악하고 이동하자.


중장갑형이라 기동성이 낮다▶


▲먼저 스크와이어부터 처리할 것


▲틈이 보이면 접근전을 펼치자


▲적 스크와이어를 파괴하면 마테리알을 얻을 수 있다


▲장애물을 이용하면 적의 공격을 무마시킬 수 있다

## Vanity Castle(무너진 성)




### 한방의 기사, 루드랄

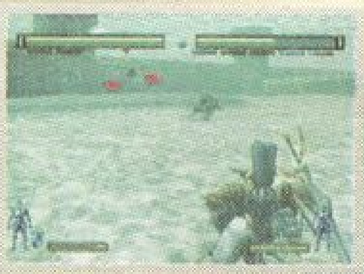
■제 1장갑 기사 단장. 넓은 초원에서 자랐기 때문에 호방하며 용맹한 전사.
클래스 : 중장기병
속성 : 화



루드랄은 특이하게 스크와이어로 빌크스를 다섯대나 가지고 있다. 빌크스는 자폭하는 성질을 갖고 있기는 하지만 그다지 큰 데미지를 주지는 못하므로 위협적이지는 않다. 중장갑형인 루드랄은 몸집이 무겁기 때문에 R, L 트리거와 방향키를 이용한 선회 공격이 매우 효과적이다.

가끔 플레이어의 총 공격을 무시하면서 돌진하는 경우가 있는데, 이를 막기 위해 L+R+Y버튼으로 지뢰를 설치하면 좋다. 스크와이어 없이도 클리어할 수 있지만 LF포인트를 얻기 위해 소환하자.


▲선회 공격으로 항상 거리를 유지하라


▲많은 수의 빌크스를 소환하는 루드랄


▲적의 부유 기뢰는 이동할 때 주의해야 한다

## Fallen Bridge(부서진 다리)

### 암흑의 기사, 크로네이아




■제 3기갑 기사 단장. 변경백작을 따르며, 질풍과 같은 움직임을 보이는 여전사.

■클래스 : 경장기병

■속성 : 풍




이 곳에 들어오기 전에 첫 번째 스테이지로 다시 가면 실력이 떨어지는 기사들과 대전을 펼칠 수 있다. 아직 플레이어는 마테리알이 충분하지 않기 때문에, 스크와이어도 없을 것이다. 그러니 첫 번째 스테이지에서 경험과 마테리알을 얻기 위해 4~5번 정도 전투를 한 다음, 이 스테이지로 오기 바란다. 크로네이아는 경장기병을 사용하는 여기사로 움직임이 빠르다. 그러나 이 스테이지는 여러개의 다리가 장벽으로 작용하기 때문에 지상에서의 움직임 보다는 점프를 주로 사용하여 다리 위로 올라가 공격하는 것이 효과적이다. 그녀는 유도 성능이 뛰어난 포 공격을 사용하는데, 이것은 멀리 떨어져 있을수록 잘 맞는다. 그러니 접근하면서 좌우로 회피하는 것이 회피율이 높다. 사격으로 거리를 조정하면서 접근한 다음 검공격을 주패턴으로 사용하자. R 트리거 버튼을 사용하면서 좌우 방향키로 조정하면 적을 축으로 하여 돌 수 있다. 이때 총으로 사격하면 효과가 뛰어나다. 대시버튼인 A버튼을 중간에 섞어주면 적의 공격도 쉽게 피할 수 있다. 풍속성을 갖고 있으니, 같은 풍속성을 장비하거나, 아니면 화속성을 장비하고 전투에 임하자.


▲빠른 움직임을 보이는 크로네이아


▲엘레멘탈 송은 접근해야 피할 수 있다


▲적어도 하나 이상의 스크와이어를 장비하고 들어오자


▲크로네이아는 다리 뒤로 종종 숨는다

## Great Ravine(숨겨진 협곡)

### 도끼의 기사, 오토란트




■제 1무갑 기사 단장. 자신의 승리를 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 원 도적.

클래스 : 주장기병

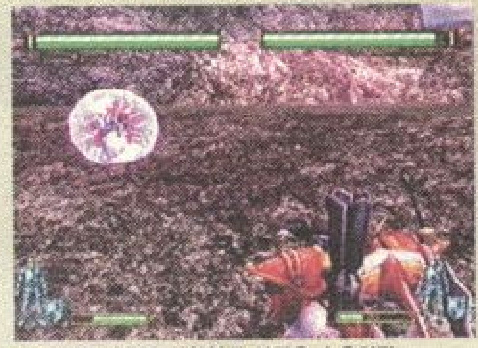
속성 : 수




오토란트는 수속성을 갖고 있기 때문에 플레이어는 풍속성을 장비하고 전투에 들어가는 것이 좋다. 이 게임에서는 속성이 매우 중요한 요인으로 작용한다. 만약 기병은 풍속성인데, 스크와이어가 각각 화속성과 토속성이라면 공격력과 움직임이 많이 약해진다. 따라서 상대의 속성을 파악하고 그것에 강한 속성을 장비하는 것이 중요하며, 또한 기체의 속성에 맞는 스크와이어를 데리고 나가는 것도 반드시 필요하다. 그래도 다른 속성의 스크와이어를 데리고 나가고자 한다면, 리버레이트 스톤을 기어스 스톤으로 바꾸어서 나가자. 이 기어스 스톤은 다른 속성의 스크와이어라도 공격력의 저하를 방지해 준다. 오토란트는 비겁하게 싸우는 스타일이다. 스크와이어에게 직접 공격을 맡기며, 자신은 지뢰를 깔거나 원거리 공격만 해온다. 따라서 이동할 경우에는 지면을 확인하고 지뢰를 밟지 않도록 주의하자. 오토란트의 스크와이어는 원거리에서는 빔을 발사하고 근거리에서는 펀치 공격을 가해오며, 체력도 강하다. 공격력이 세지는 않지만, 그렇다고 방심하다가는 2개의 스크와이어와 오토란트에게 협공을 당할 수 있다. 착실하게 스크와이어부터 처리할 것.


▲희귀 마테리알을 입수할 수 있다


▲어스 스톤을 장비하고 들어 오자


▲적이 배리어를 설치하면 사격은 소용없다


▲오토란트의 스크와이어는 강력하지만…

## Silent Forest(정숙의 숲)




### 장미의 기사, 루시리어스

■제 2기갑 기사 단장. 아름다운 용모를 지니고 있는 잔혹하며 냉정한 신사.

클래스 : 경장기병

속성 : 토



대전 상대로 나오는 루시리어스는 경장기병이기 때문에 빠른 이동 스피드를 보이며, 원거리에서 총으로 사격하거나, 마법을 가해온 다음 대시로 접근하여 칼을 휘두르는 패턴을 주로 사용한다. 게다가 이번 스테이지는 나무가 많이 심어져 있기 때문에 대시 이동 중에 부딪히면서 순간적으로 멈칫하는 경우가 생긴다. 이때 큰 데미지를 받는 경우가 많으니 이동할 때에는 좌, 우 보다는 약간 대각선으로 이동하여 나무를 살피는 것이 중요하다. 루시리어스는 토속성을 갖고 있으니 플레이어는 수속성으로 장비하여 싸우면 좋다. 움직임이 많은 루시리어스는 지뢰 설치로 행동에 제약을 가할 수 있다. 그의 스크와이어는 공격과 이동이 능한 것들로 이루어져 있다. 따라서 1차 목표는 그의 스크와이어이다. 모두 2개를 갖고 있으며, 이중 하나를 처리했다면, 플레이어는 이 때 스크와이어를 소환하자. 왜냐하면 플레이어가 발사한 총탄이나 마법에 우리편 스크와이어도 피해를 입기 때문에 혼전이 생기면 그 결과가 불분명하기 때문이다. 가장 주의해야 할 것은 루시리어스의 포 공격으로, 정통으로 맞으면 약 1/10의 피해를 입는다. 접근전 보다는 중, 장거리에서 선회 공격으로 처리하자.


▲기둥에 갇히면 재빨리 점프로 피해야 한다


▲이 스테이지는 장애물이 많다


▲루시리어스의 포공격은 주의하자


▲스크와이어부터 처리할 것

## Ruins of Ancient(산정의 유적)




### 수련의 기사, 바라엘크

■제 4기갑 기사 단장. 자신의 페이스로 끌어 들여 싸움을 이끄는 수완이 뛰어난 자.

클래스 : 경장기병

속성 : 화



바라엘크와의 싸움은 지금까지와는 다른 양상을 보여 줄 것이다. 특히 그의 움직임은 빨리 플레이어가 배워야 할 정도로 빠르고 정확하다. 특히 플레이어의 배후로 돌아와서 연속검을 찌르는 솜씨는 정말 대단하다. 이번 스테이지는 두 부분으로 나눌 수 있다. 먼저 왼쪽의 유적 부분과 오른쪽에 있는 들판 부분으로 아무래도 컴퓨터 보다 조작이 빠를 수 없는 경우에는 들판에서 싸우는 것이 유리하다. 파라엘크는 화속성이니 토속성을 장비하고 싸우면 어느 정도 전력에 보완이 될 것이다. 접근전에 강한 바라엘크와는 철저하게 중거리 전으로 싸워야 한다. 원거리에 있으면 아무래도 시야에서 벗어나기 쉽기 때문에 공중 점프를 이용하여 중간 거리를 유지해야 한다. 만약 이것을 무시하고 접근전을 펼치거나, 한순간이라도 멈칫하게 되면 그의 리치가 긴 연속검 공격을 받게 될 것이다.


▲스크와이어와 연계 공격을 가해오는 바라엘크


▲바라엘크의 포공격은 피하기 힘들다


◀접근전에는 항상 주의하자

## Forgotten Temple(잃어버린 신단)



### 방패의 기사, 유들포

■제 2무갑 기사 단장. 믿고 있는 정의를 위해서 싸우는 재기 넘치는 젊은 기사.

클래스 : 주장기병

속성 : 풍



유들포는 풍속성을 지니고 있다. 풍속성의 특징은 기병이나 스크와이어나 모두 빠르다는 것이다. 주장기병인데도 가벼운 움직임을 보여주며, 공격력도 겸비하고 있으니 이동에 주의해야 한다. 플레이어는 같은 풍속성으로 대항하거나, 화속성을 장비하고 전투에 임하는 것이 좋다. 특히 화속성의 스크와이어인 쿠불우는 적은 LF를 소비하면서도 활동성에 있어서 우수하기 때문에 많은 도움을 줄 것이다. LF는 1950으로 한 번에 3개 내지 4개를 소환할 수 있다. 역시 지휘 포인트를 다량으로 얻을 수 있으므로 많은 도움이 된다. 하지만 그만큼 체력적으로 약하기 때문에 혼전이 될 경우 많은 피해를 볼 수 있다. 그러니 한꺼번에 모든 스크와이어를 소환하지 말고 1개나 2개를 우선 소환한 다음, 상황에 따라서 나머지를 소환하는 것이 좋다. 혼전이 될 경우 아군의 공격에도 스크와이어들이 피해를 입기 때문에 많은 수의 스크와이어를 소환한 쪽이 불리하기 때문이다.


▲유들포가 스크와이어를 소환할 때 확실한 기회가 생긴다


▲중앙에 있는 건물은 훌륭한 엄폐물이 된다


▲적의 스크와이어는 확실히 처리할 것


▲스지금은 에너지 회복중

## Brudge Arena(기사투기장)



### 검의 기사, 발렌타인

■제일기갑 기사단장 새로운 제국을 담당할 변경 백작의 아들.

클래스 : 주장기병

속성 : 풍


▲1차 목표는 스크와이어


▲화면이 매우 어둡기 때문에 적의 위치를 파악하기 힘들다



이곳 경기장은 아무 장애물도 없는 원형의 완전 평면으로 이루어진 곳이다. 그래서 적의 움직임을 쉽게 파악할 수 있지만, 반대로 컴퓨터도 같은 상황이기 때문에 제자리에 가만히 있으면 발렌타인의 검 공격을 단번에 받을 수 있다. 또한 발렌타인은 스크와이어를 세 개나 갖고 있으며, 모두 강력한 것이기 때문에 이쪽도 스크와이어는 적어도 2개 이상은 준비하고 나와야 한다. 그렇기 때문에 1차 목표는 적의 스크와이어다. 게임을 시작하자마자 발렌타인은 스크와이어를 소환하므로, 이 때 허점이 생긴다. 앞으로 대시하여 포 공격을 가하면 100% 성공하므로 기선을 제압하자. 발렌타인의 전투 스타일은 루시리어스처럼 강력한 스크와이어에게 중, 원거리 공격을 맡기고 자신은 플레이어의 배후를 노리며 칼 공격을 가하기 위해 접근해 온다. 따라서 플레이어는 항상 발렌타인의 위치를 확인하고 화면 가운데로 맞추어 놓아야 불의의 공격을 억제할 수 있다. 발렌타인이 접근해 오면 이쪽도 칼 공격으로 타격을 입힐 수 있는 기회가 생긴다. 상대의 공격에 도망가기보다는 보다 적극적으로 대처하면 의외로 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 발렌타인이 풍속성이니 화속성으로 정비한 다음 들어오자.


▲발렌타인은 시작하자마자 스크와이어를 소환하니 포공격을 가하자

## Deep Cave (깊은 동굴)




### 유한의 기사, 라시느

■제 3장갑 기사 단장. 항상 냉정 침착하며, 대사교령의 원 귀족.

클래스 : 중장기병

속성 : 수

수속성의 라시느는 중장기병이라 움직임이 매우 둔하다. 만약 기사 투기장을 처리하고 온 플레이어라면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 라시느는 특이하게 스크와이어를 5개나 갖고 있으니, 마테리얼을 얻기 위해





▲상대하기 쉬운 중장기병을 사용하는 라시느


▲재빨리 파고들어 검으로 공격한 다음, 거리를 벌려라

모두 파괴한 다음 라시느를 처리하자. 전 스테이지에서 사용한 화속성과 화속성 스크와이어를 사용해도 좋고, 수속성은 풍속성에 약하니 바꾸어 들어와서 싸워도 좋다. 원거리 공격보다는 스피드를 이용하여 라시느에게 접근한 다음 검과 펀치 공격으로 끝내자.


▲접근전시 홀리 레이는 주의할 것

## The Lost Tower (잃어버린 탑)




### 혼돈의 병기, 시드라넬

■반란의 선제후. 혼돈에 휘말려버린 비련의 군주.

클래스 : 용가리(?)

속성 : 무

드디어 마지막 보스인 시드라넬이다. 시드라넬은 특이하게 기병이 아닌 생물체로 대부분의 공격이 넓은 범위를 지니는 폭발력을 갖고 있다. 따라서 이 스테이지만큼은 중장기병으로 싸워야 한다. 필자가 사용한 장비는 파이레스 헬름, 팟 벨리, 볼 크러드, 베니즌, 디스트럭트 스테어, 듀란달, 엘레먼탈 송, 아쿠아 스톤, 프레스 스톤, 프로텍팅 스톤, 그랜트 스톤을 사용하였다. 특히 가슴 부위인 팟 벨리는 에너지를 회복하는 속도가 가장 빠른 장비품으로 짧은 시간에 많은 공격을 가할 수 있도록 도와주는 장비이다. 그리고 중요한 장비품은 중장기병의 특성상 방패를 장비할 수 없기 때문에 안정성이 뛰어난 베니즌이다. 시드라넬의 레이저 공격 이외에는 다른 공격을 받아도 쓰러지는 일이 없기 때문이다. 그리고 스크와이어는 부유형으로 3기체 정도 갖고 나가는 것이 좋다. 시드라넬의 공격 타점이 몸통이 아닌 머리에 있기 때문에 공중에서 공격을 할 수 있는 것으로 해야 한다. 필자는 3대의 아이올을 끌고 나가서 싸웠다. 대전에 들어가면 빨리 측면으로 대시하여 시드라넬의 측면으로 돌아가야 한다. 시드라넬은 보통 플레이어와의 거리가 멀면 레이저 공격을 가해오는데, 이 위력이 대단하며 정면에서는 피하기 어렵다. 그외 다른 공격은 기병의 속도가 느리기 때문에 맷집으로 승부해야 한다. 접근 공격은 거의 성공하기 어려우니 총이나, 포로 공격하자. 팟 벨리 때문에 에너지가 빠른 속도로 채워지니 많은 도움이 될 것이다. 또한 스크와이어의 소환은 에너지가 다 떨어져서 채워지고 있을 무렵에 취하는 것이 좋다. 스크와이어를 소환하는 목적은 시드라넬을 공격하는 것보다는 유인책으로 사용하는데 있다. 시드라넬을 쓰러뜨리기 위해서는 덜 맞고 빠른 시간에 많은 공격을 가하는 것이 필요하다. 시드라넬을 처리하면 엔딩 화면과 함께 초기 화면으로 돌아온다. 끝나지 않는 이야기가 계속되는 것이다. Ⓟ





▲스크와이어는 어디까지나 유인용이다


◀언제 날아들지 모르는 시드라넬의 포공격


▲무장은 안정성이 뛰어난 것으로 해야한다


▲시드라넬의 레이저 공격은 접근하여 피하자

